#324 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED



Bomb Rush Cyberfunk

CYPHERS DIE FUNKY DOEN

MORTAL KOMBAT: WORDT DE NIEUWE FILM OUT OF THIS WORLD? • HET ABSURDE SUCCES VAN DE NINTENDO SWITCH • WE HEBBEN 'M: DE MEEST SADOMASOCHISTISCHE GAME OOIT! • WAT TE DOEN TEGEN EEN GAME-DIP? • VAN WOLKENKRABBERS AFLAZEREN IN VR • OUDE MEUK IS SOMS BEST LEUK • DE DOOD VAN DE E3? • ONZEKER OVER JE BESTAAN MET NIER



WWW.PU.NL
APRIL 2021
€ 5,75



RESHIFT


MARVEL STUDIOS
THE FALCON AND THE WINTER SOLDIER
Disney+
Original Serie
Stream nu
©2021 MARVEL

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Wouter & Wie?!



De vrijdagmiddagstream op het Twitch-kanaal van Power Unlimited stond altijd in het teken van hoe ik duuzendmaal doodging in de Hardroulette, maar ik heb dat deze maand helemaal omgegooid! Vanaf nu af aan vraag ik vrienden me te introduceren in games waar ik ongeletterd in ben, maar waar ik wel door geïntrigeerd ben en zij al een tijdje goed op gaan. Wouter & Friends resulteert in prachtige streams, zoals deze waarin ik met mijn buddy Raynor Arkenbout badass ruimtedwergen ben dankzij het fucking coole Deep Rock Galactic. Eh, hoewel in dit specifieke moment onze co-op-synergie ff hard faalde...









Doe de dojo



De afgelopen maand ben ik aardig los gegaan op m'n Animal Crossing-eiland. Na een kleine herindeling heb ik eindelijk de sportfaciliteiten uitgebreid: een update voor de gym, een gloednieuw voetbalveld en een basketbalveld. Momenteel wordt er druk gewerkt aan de dojo, maar daar moet ik nog wat extra materialen voor verzamelen. Het is lang niet zo indrukwekkend als het eiland van Jurjen, maar stiekem ben ik er wel trots op.

Terug naar de hel



Het kriebelde eigenlijk al jaren om weer te beginnen aan Diablo 2, een van mijn... vurigste gameliefdes. Na de aankondiging van de remaster werd die jeuk me te veel en heb ik 'm direct weer geïnstalleerd. Al mijn vrije tijd zit nu in het levelen van mijn nieuwe Sorceress (op moment van schrijven level 71) en het hersenloos grinden van (Nightmare) Baal voor wat goede items/XP. Kijk nou eens naar die prachtige graphics! Kan niet wachten om helemaal opnieuw te beginnen in Diablo 2: Resurrected (maar dan niet in 800x600).





Pag. 018



Pag. 022



Pag. 056



Pag. 058



Pag. 060

COVERVIEW

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS



VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 60,50 (los nummer kost €5,75, een dubbelnummer €8,98). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

VAN LONE WOLF NAAR WOUTER & FRIENDS



'Ik zit net lekker,' had ik vaak als ik na 12 uur vliegen landde in Los Angeles. Je weet wel, in de tijd dat er nog perstripjes waren naar die City of Vergeelde Hollywood Glorie en de E3 nog bestond. Ik wen namelijk vrij snel aan het principe van lui zijn, mezelf niet verplaatsen en volgieten met entertainment. Dat breder trekkend geldt eigenlijk hetzelfde voor de lockdown: ik heb een soort van vrede met het zoveel mogelijk vermijden van openbare gelegenheden. Natuurlijk mis ik dingen zoals uiteten gaan, D&D'en bij vrienden thuis, Comic-Cons en boksen... fuck, wat mis ik die knalharde trainingen van Westerkoog Sport. Maar festivals waren sowieso niet mijn ding, kroegen/clubs kwam ik amper, en daten? Dat hoeft gelukkig niet meer! Dus ik ben enigszins zen met de regels die de overheid opstelt en ik houd me er ook aan. Zelfs al heb ik het idee dat ze op KONT slaan, want wie ben ik? Een virofuckingloog? Verre van, maar Resident Evil heeft me geleerd dat je een virus niet moet onderschatten en je Umbrella sámen bestrijdt.

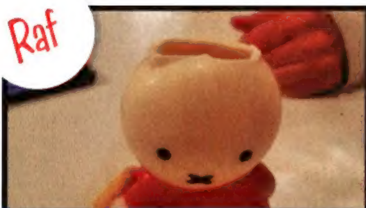
De reden dat ik het allemaal wel trek, dat opgesloten zitten, is omdat ik mijn gamegedrag drastisch heb aangepast. Ik was lange tijd de lone wolf, de singeplayer-speler, de man die geen zin had om rond te hangen in een lobby of getetter van kinderen in m'n oor. Deels gaat dat nog steeds op, maar gamen is wel socialer voor me geworden. Ik heb bijna wekelijks een sessie Destiny 2/Warzone met vrienden, couch co-op is terug op het menu, in plaats van alleen gamen besluit ik steeds vaker te streamen op mijn eigen kanaal (Twitch.tv/WouterPU), mijn D&D-matties zijn tijdelijk Minecraft-/Valheim-buddy's geworden en ik heb mijn vrijdagmiddagstream rigoureus omgegooid. Speelde ik namelijk voorheen in m'n uppie games op Hard in de Hardroulette, nu is dit concept veranderd in Wouter & Friends: vrienden van me die me op stream introduceren aan games waar zij passie voor hebben, en ik in geïnteresseerd ben. Een stuk socialer en veel gezelliger, met PeterKoelewijn die me introduceert in de wereld van Xenoblade, Florian die me verder helpt met Persona 5, Lucas die me leert over Mario en nog veel meer vriendschappelijk gestream!

Dus, ik ben een sociale gamer geworden op mijn stokoude leeftijd, wat een soort coping mechanism is voor een wereldwijde pandemie. Die shit verzien je toch niet?! Wat ook moeilijk te verzinnen is, zijn praktisch alle verhalen in deze PU, bijvoorbeeld die over het vederlichte onderwerp van existentiële dilemma's. En over coping mechanismes gesproken: de redactie helpt je deze maand door je game-dip heen, mocht je die hebben. Vrienden zijn leuk, maar Friend Codes een vreemd mysterie. Waarom die bestaan en de Switch nog steeds een succes is, dat vertelt Jacco je in zijn feature over vier jaar Nintendo Switch. En om de cirkel rond te maken: naar LA gaan we dit jaar wéér niet en PeterKoelewijn laat weten hoe groot de kans is dat we dat ooit weer gaan doen. Jammer, had wel weer zin om ff lekker te zitten. ● *Wouter*


WOUTER & FRIENDS

Ondertussen...

Raf



Had deze maand...

...geen oren naar die gladde paashaaswannabe. Dark chocolate matters.

Graddus



Oriënteerde deze maand...

...op een nieuwe baan als boswachter. De baard heb ik al! Nu nog een uitkijktoren, walkie-talkie met lullende vrouw aan de andere kant van de lijn, en een cel-shaded, oranjegeel-achtig filtertje.

Marvin



Trok deze maand...

...voor de laatste keer de universiteitsdeuren achter me dicht. Het is tijd om fulltime te freelancen (deed ik praktisch toch al)... en ruim een half jaar te wachten tot ik m'n diploma Nederlandse Taal en Cultuur ontvang.

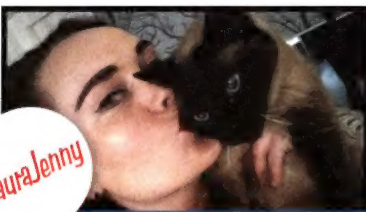
Jurjen



Voltooide deze maand...

...het familie Tiersma-fotoboek van 2020! Viel me nog mee hoeveel leuke foto's ik had van dat malle jaar. Met zelfs nog aardig wat foto's van feestjes, terrassen en shit. Hopelijk kunnen de eerste terrasfoto's van 2021 binnenkort geschoten worden. Houd moed, jongens en meisjes!

LauraJenny



Hield deze maand...

...door die avondklok steeds langere verhalen tegen haar katten. Moksie: "Heb nu al 50x moeten horen hoe Mario de man van haar leven is."

Martin



Kreeg deze maand...

...een crossbril, omdat de game Supercross 4 is uitgekomen. Ik heb nu alleen nog een crossbrommer nodig.

Samuel



Moest deze maand...

...aan m'n vriendin uitleggen dat ik haar hond in een hardcore gamer heb veranderd. Het kreng denkt nog steeds dat Watch Dogs daadwerkelijk om honden draait.

Jacco



Kreeg deze maand...

...corona. Ik zat een week vast op mijn kamer en nog veel langer in m'n huis. Gelukkig was het Pokémon Day en had ik een excuus om weer in Sword en Shield te duiken...

JJ

Had deze maand...

...maar een beer gekocht nu er niet buiten de deur geknuffeld kan worden. Knuffelen hè, you sick fucks...

Wordt vervolgd...

Lucas

Photoshopte deze maand...

...zijn foto gewoon. We kunnen weliswaar nog niet op vakantie, maar met een foto als deze kom je al aardig in de buurt. Nu nog een echt zwembad, echt zonnetje en onbeperkte cocktails...

Florian

Was deze maand...

...zo goed als ontroostbaar door het verlies van Chica, de poes die 21 jaar bij me was. Ze lag altijd bij me tijdens het gamen en het schrijven van artikelen en ik mis haar verschrikkelijk. Love you, Chicachu!

Alie

Besloot deze maand...

...om de The Witcher-boeken toch nog een kans te geven. En met groot succes! Na de eerste twee boeken met losse verhalen waar ik heeeeeeel moeilijk doorheen kon komen, had ik plots de smaak te pakken. Inmiddels ben ik alweer toe aan boek 4 en vermaak ik me kostelijk met Geralt, Yennefer en Ciri!

Wouter

Was deze maand...

...eindelijk weer naar m'n favoriete barber gegaan. Ik kwam terug zonder 'rona en voelde me als een Griekse God. Althans, op z'n minst zo'n dude die op een muntje staat.





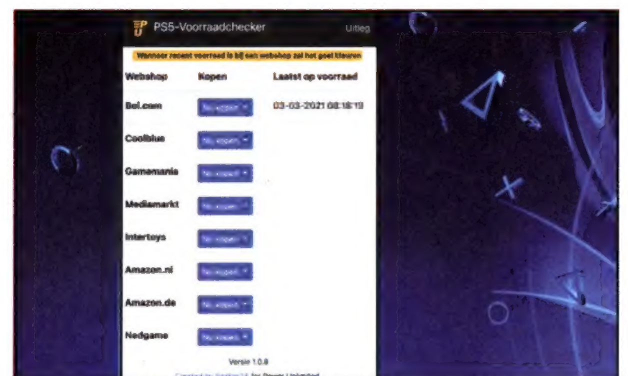
Verhuizen!

We gaan weg, pleite, ergens anders heen. Na we weten niet hoeveel jaar, gaan we de mooie groene vloerbedekking achter ons laten en gaan we onze verwende billen nestelen in een gloednieuw, megalijp pand. Daar ga je natuurlijk later veel meer van zien, maar voor nu is het vooral dozen inpakken en troep tegenkomen die we al jaren kwijt waren. Tijdens zo'n verhuizing gaat er natuurlijk het een en ander sneuvelen, want zo gaat dat. Dus kijk nog maar even heel goed naar deze prachtige statue van D.VA en het artwork op de muur, want het zou zomaar eens de laatste keer kunnen zijn dat je ze ziet.



PS5-voorraadchecker

Als we één vraag vaak krijgen, dan is dat wel: "Waar kan ik nu een PlayStation 5 kopen?" Want een PS5 is als een soort van gouden eenhoorn op klompen: nergens te vinden. De afgelopen maanden hebben we het al nauwlettend in de gaten gehouden en waren we pagina's op PU.nl handmatig aan het updaten. Maar nu hebben we daar een tool voor, die volledig automatisch checkt of er een webshop voorraad heeft. Is er voorraad? Dan knalt er snoeihard 'hondkont' door je speakers! Dus zet PU.nl/PS5 in je 'favorieten' en zorg dat je die pagina elke dag hebt openstaan, zodat ook jij straks lekker kan rammen op de PS5. Happy hunting.



Power Spy

● Een Engelse koter belde onlangs 911 omdat zijn moeder het wachtwoord van zijn Xbox One had veranderd. De politie was not amused toen ze ter plekke kwamen.

● Mogelijk hangt de knaap een straf boven het hoofd, bijvoorbeeld een boete.

● Om de boete te voldoen kan hij gewoon zijn Xbox One verkopen, want de kans dat ons mam nu nog het wachtwoord aan hem geeft, acht de Powerspy vrij gering.

● Elon Musk – jeweetwel, de man die met één tweet de Bitcoin naar 50K jaagt – is boos op CD Projekt Red.

● Niet omdat Cyberpunk 2077 buggy is, maar omdat er geen zelfrijdende auto's in zitten. En in 2077 rijden alle auto's volgens hem zelf...

● Dan moet JJ het nog even volhouden. Kan 'ie rond zijn honderdste toch nog een auto 'besturen'...

● De Nederlandse baas van Sony World Studio's, Hermen Hulst, was onlangs jarig.

● De Powerspy had hem graag willen feliciteren en een PS5 als cadeau willen geven.

● Maar die consoles zijn nergens te krijgen...

● Wat had Sony de vorige maand gerookt? Eerst kwamen ze met een patent waarmee je met een banaan een PlayStation kon gaan besturen. En daarna een patent dat geur aan je games toevoegt.

● Wat die banaan betreft is de Powerspy wel voorzichtig positief. Hij kent vooralsnog geen gevallen van driftende bananen en stel dat je jouw controller kut vindt, dan kun je hem altijd nog opeten.

● Over geur is hij wat minder positief. De Powerspy speelt graag games als Doom en Resident Evil.

● En die geur hoeft hij niet in zijn mancave te hebben.

● Een EA-medewerker zou illegaal FUT-ICONs hebben verkocht voor bedragen variërend van 750 tot 1000 dollar.

● Krijgt hij nu een permaban aan de sportbroek?

● Goed kut natuurlijk voor EA, dat in allerlei rechtszaken probeert aan te tonen dat je die cards helemaal niet kunt verpatsen voor echt geld.

OPUNIE

DE CONSOLE WARS ZIJN VOORBIJ

Ik ga het hier gewoon keihard stellen. No holding back: de console wars, zoals wij die kennen, zijn voorbij. Punt. Finito, schluss, basta. Niet omdat een partij oppermachtig is geworden en er dus geen sprake van strijd meer is. Nee, 'afgelopen' omdat het uitgangspunt van de console wars, het verkopen van consoles, niet langer opgaat voor beide partijen.

Let me explain. De strategie van Sony is vandaag de dag min of meer exact dezelfde als die van pak 'm beet 10 à 15 jaar terug: verkoop zoveel mogelijk consoles. En die strijd wonnen ze altijd van Xbox. En als ik eerlijk ben, dan zie ik ze deze strijd ook weer met de PS5 winnen. Ze staan nu al voor op de Xbox Series X/S en de vraag naar de nieuwe console is echt groter dan de vraag naar de Xbox Series.



Die strijd is echter oneerlijk. Microsoft, en ik zet hier bewust niet Xbox neer, heeft namelijk gekozen voor een totaal andere strategie. De verkoop van de console is niet langer het uitgangspunt bij alles wat ze doen. Dat is nu het pushen van de Game Pass. Microsoft wil dat je lid wordt van deze gaming service. En waar je dan vervolgens de games op speelt, dat maakt ze niet uit. Xbox Series X/S? Cool. PC? Cool. Xcloud? Cool. Misschien ooit op de PS5? Cool.

Phil Spencer onderstreepte deze nieuwe bedrijfsfilosofie nog eens duidelijk tijdens de aankondiging van het huwelijk tussen Microsoft en Bethesda. "Als je een Xbox-klant bent, wil ik dat je weet dat de aankoop van Bethesda gaat over het leveren van geweldige exclusieve games die worden geleverd op platforms waar Game Pass op staat." Daar staat dus "op platforms waarop Game Pass staat" en niet 'op de Xbox Series X/S'. Oftewel het gaat hen om de Game Pass, niet meer om consoles waar ze toch al geen hol aan verdienen.

Daarom kun je niet langer blijven vasthouden aan een 'oorlog' waarin twee partijen er zo anders instaan. Waarin er eigenlijk nog maar één partij is die wil strijden om de meeste consoles te verkopen. Die strijd kunnen we feitelijk alleen nog maar projecteren op de PlayStation en de Switch. En die hebben zo'n afwijkende strategie, visie en een totaal andere doelgroep, dat dit niet lekker voelt. PlayStation en Xbox streden altijd om dezelfde groep gamers. Die tijden zijn nu dus voorbij.

Jammer hoor, want de console wars zorgden altijd voor mooie artikelen en goede discussies...

> "Twee miljoen verkochte exemplaren van Control maakt het nog geen grote hit in onze industrie. En wij willen op een industrie-level presteren."



Remedy's Tero Vitala is van het half lege glas.



Opladen was nog nooit zo leuk...



twitter.com/GKJJ

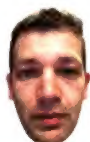
KOMEN TOPGAMES BETHESDA NU WEL OF NIET NAAR NAAR DE PS5

Het huwelijk is voltrokken. Bethesda is voortaan een onderdeel van de Xbox-familie. Een absolute megamove van Microsoft die in één klap veel potentiële topgames naar de Xbox/PC brengt. Maar bestaande contracten zouden volgens Xbox-baas Phil Spencer ook gerespecteerd worden en legacy's zouden niet doorbroken worden. Nergens zei Spencer dat de topgames van Bethesda 100% zeker niet naar de PS5 zouden komen. Er is dus een opening voor de nu vrezende PS5-bezitters. Maar wordt die benut of is het alleen feest voor de Game Pass-boys & -girls?

We stelden de redactie daarom de vraag: "Komen games als Starfield en de nieuwe Elder Scrolls en Fallout (ooit) naar de PS5?"
Ze konden daarbij voor vier antwoorden kiezen. En wat volgde was een wonder: een opvallende eensgezindheid die je maar zelden ziet op de immer bekvechtende redactie...

1. Nee, nooit.
2. Ja, meteen bij launch.
3. Ja, maar na een periode van minimaal een half jaar.
4. Ja, maar alleen als Sony Game Pass toelaat op zijn systeem.




Nee, nooit.


Ja, maar na een periode van minimaal een half jaar.

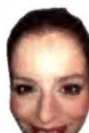

Ja, maar na een periode van minimaal een half jaar.


Ja, maar na een periode van minimaal een half jaar (en anders optie 4).


Ja, maar na een periode van minimaal een half jaar.

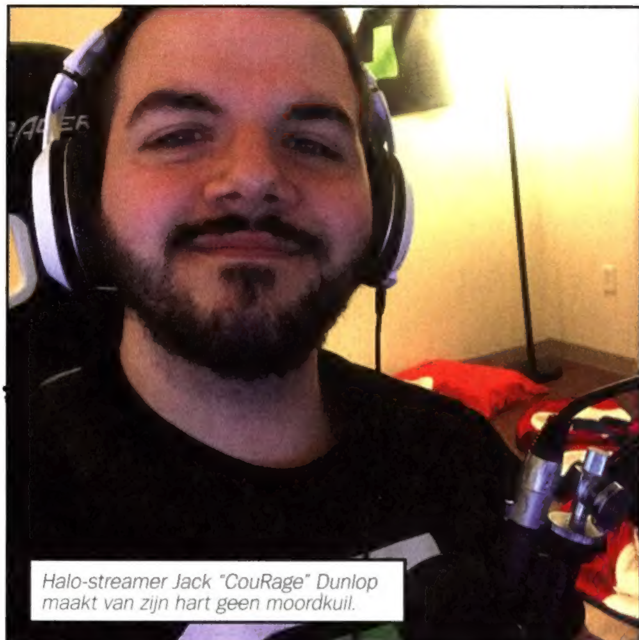

Ja, maar na een periode van minimaal een half jaar.


Ja, maar na een periode van minimaal een half jaar.


Ja, maar na een periode van minimaal een half jaar.


De eerste drie opties??!!

"Als Halo Infinite geen robuuste en goed gemaakte Battle Royale-modus bevat, is dit een van de grootste gamefouten in de geschiedenis."


Halo-streamer Jack "CouRage" Dunlop maakt van zijn hart geen moordkuil.

"Er was niet veel dat we bij de launch van Fallout 76 niét verneukt hebben..."


Todd Howard verneukte dit interview in ieder geval niet...



Wen er alvast maar aan, want hier ga je de PS6 straks mee besturen.

Power Spy

- Als we de insiders mogen geloven komt er dus een 'Nuke event' in Warzone.
- Motto: 'da's pech, map weg'.
- Maar zijn de GB's dan ook van de harde schijf weg?
- Call of Duty met alles erop en eraan vult nu vrijwel de gehele schijf van een normale PS4.
- Dat is ook een manier om de concurrentie uit te schakelen.
- Volgens Strauss Zelnick, de baas van Take Two, wordt GTA V next-gen geen simpele port.
- De Powerspy zou het raar vinden als dat wel zo was. Ze hebben immers al een keer eerder kunnen oefenen...
- EA beloofde onmiddellijk actie als zou blijken dat een van hun werknemers illegaal FUT-ICONs heeft verhandeld.
- Waren ze ook maar eens zo snel als de servers een ramp zijn...
- De populaire Amerikaanse Call of Duty-streamer Brad "Drif0r" Overbey liet bijna het leven door een ernstig laag testosterongehalte toen zijn huis meerdere malen werd 'geswat'.
- Oftewel, ander streamers belden de politie met de mededeling dat er iets ernstigs aan de hand was bij Brad thuis.
- Van je collegae moet je het hebben.
- Is die Brad dan het tegenovergestelde van Sam en JJ? Beiden hebben een chronisch teveel aan testosteron.
- Misschien moet de Powerspy een keertje een telefoontje plegen...
- Call of Duty heeft sowieso een rare uitwerking op mensen.
- Zo werd een ontsnapte crimineel in Engeland gepakt toen hij zijn schuilplaats verliet om in een winkel de nieuwste versie van Call of Duty te gaan kopen.
- De camera's verrieden hem en de politie kon hem pakken. »

Power Spy

- Blijkbaar had de crimineel ietwat te lang onder een steen geleefd, want hij had de game ook online kunnen kopen of door een vriend laten halen.

- Nu maar hopen dat hij zijn gekochte game mee mag nemen naar de bak. Tijd zat om daar aan zijn Warzone-skills te werken.

- Overigens had de man bij het aanschaffen van Call of Duty wel netjes zijn mondkapje op.

- Scheelt hem toch weer een boete...

- Kijk, zelfs de Powerspy, die altijd wat te zeiken heeft, kan er niet omheen dat Game Pass een waanzinnige deal is.

- Hij vindt het alleen jammer dat Microsoft niet langer de verkoop van consoles als uitgangspunt heeft, maar de verkoop van Game Pass.

- En dat is toch net even een iets minder stoere variant van de console wars.

- He man, loser, met je HBO-abbo (PS Now), Netflix (Game Pass) is veeel beter...

- Gaat hem niet worden...

- JJ is na Persona 5 Strikers nu ook aan Final Fantasy VII Remake begonnen.

- Het moet niet veel gekker worden. Nog even en Sam en Wouter gaan zich bekwamen in FIFA 21 met als doel de eDivisie te halen.

- Of Tjeerd gaat survivalhorror-games voor de lol spelen.

- Maart was geen fijne maand voor de developers van survivalgame Rust. Lijkt je game op een succes uit te gaan draaien, vliegt je serverpark in Strasbourg in de fik.

- 25 servers met vooral Europese savegames van Europese gamers waren voor altijd weg.

- Inderdaad een gevalletje 'da's pech, game weg'...

- Miami Heat-center Meyers Leonard is door zijn club ontslagen en alle sponsors kwijt geraakt nadat hij tijdens een potje Warzone een speler voor 'Kite bitch' had uitgemaakt. Dat is een niet erg frisse term om iemand voor Jood uit te maken. »

OPUNIE

ZIJN WE KLAAR MET VERDANSK?

Warzone, je weet wel, dat spelletje van Activision dat het best leuk doet, bestond vorige maand een jaar. Tientallen miljoenen couch warriors hebben er inmiddels miljoenen mini-oorlogjes uitgevoerd met miljarden gesneuvelde ego's tot gevolg. En dan zou je zeggen dat je de map waar je het gevecht keer op keer op aangaat (Verdansk), nu wel kent. Maar is dat ook zo? Willen de fans verandering? Of is Warzone juist zo goed omdat de map bekend is en vertrouwd aanvoelt? We vragen het aan de Warzone-fans op de redactie. En daar zijn er een flink aantal van.





Ja, vergeleken met games als Apex en Fortnite is er in Verdansk heel weinig veranderd. Wat mij betreft is het daarom tijd voor de map die ze al tijden aan het bouwen zijn in de Fireteam-modus, zodat we binnenkort een gloednieuwe ervaring krijgen.



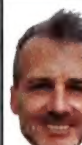
Vooropgesteld, Verdansk zit echt supergoed in elkaar, het heeft echt alles wat je wilt van een Call of Duty Battle Royale en ik ben er nog lang niet klaar mee. Momenteel voeren ze hier en daar wel wat kleine aanpassinkjes door, maar ik zou het wel leuk vinden als de map wat meer zou 'leven' zoals in Fortnite. Zonder de typische Fortnite-bullshit natuurlijk, maar wel met nieuwe plekken om te verkennen. Niet te radicaal, maar wel wat meer vernieuwing zou top zijn.



Ik weet dat heel veel spelers een nieuwe map willen, maar kijk hoe dat gaat bij andere Battle Royale-games. Daar is iedereen blij met die nieuwe map voor een paar weken, maar daarna ga je toch die oude vertrouwde wereld missen. Die ene map die zo goed is uitgebalanceerd, die map waar je elk hoekje en gaatje van weet te vinden... Ik wil graag gewoon lekker in Verdansk blijven.



Warzone is toe aan een nieuwe map, de huidige map Verdansk heb ik al helemaal grijs gespeeld. Zou met een blinddoek uit het vliegtuig kunnen stappen en nog weten waar ik ben geland. Hoog nodig dat er een nieuwe map komt, we hadden als community al een kleine glinstering van hoop gekregen door de map Alcatraz, maar dit was eigenlijk gewoon een remake uit de map van Black Ops' Blackout. Geef mij maar weer wat nieuws! Net zoals ze bij Apex regelmatig nieuwe mappen introduceren, had ik bij Warzone echt al maanden eerder gedacht dat ze met een nieuwe map zouden komen. Helaas is dat nog steeds niet gebeurd. Wel zijn er geruchten en ideeën dat ze met de drie nucleaire silo's die open zijn gegaan bij de start van seizoen 2 de volledige map gaan wegvagen. Hoe dit er uit gaat zien en of we dan eindelijk een nieuwe map gaan krijgen is de vraag. Wat mij betreft liever gisteren dan morgen!



Verdansk is aan verandering toe, maar als het aan mij ligt liever een continue stroom kleinere veranderingen dan een volledig nieuwe map. Zoals ze al deden met bunkers, metro, etc., maar dan graag op een hoger tempo.

"We hebben Dying Light 2 te vroeg aangekondigd."



Je meent het, Techland...

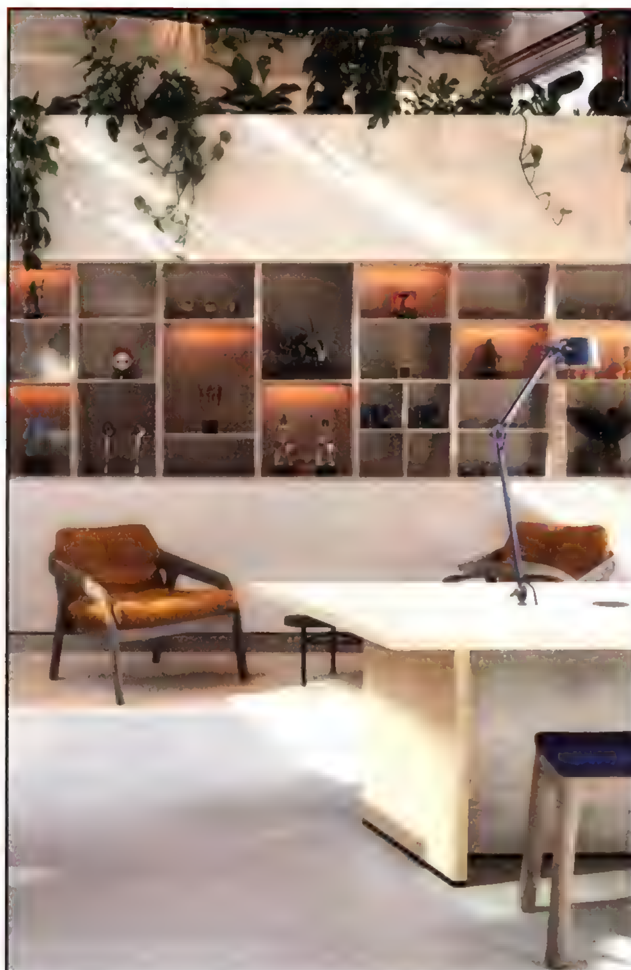
SERIOUS GAMING



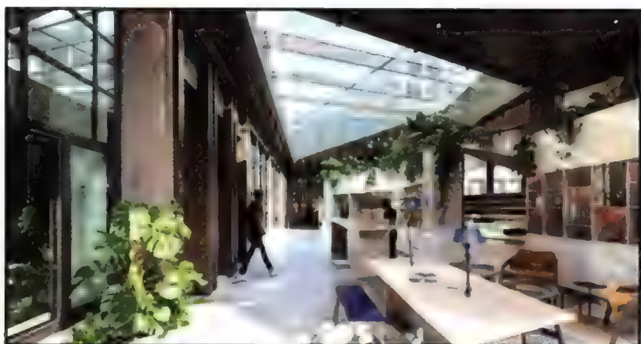
Man opent voor de gein oud pakje Magic: The Gathering en haalt er een Black Lotus uit die 10K waard is.

NIET ALLEEN DE GAMES VAN GUERRILLA ZIJN FRAAI VORMGEGEVEN...





Onze nationale developertrots Guerrilla begon in 2000 'klein' met de ontwikkeling van de shooter Killzone. Vandaag de dag is de studio uitgegroeid tot een grote producent met meer dan 350 werknemers. En dan knap je logischerwijs uit je huidige pand. Vandaar de aanstaande verhuizing naar een nieuw optrekje aan de Amsterdamse Dam. En als we de eerste foto's van het interieur mogen geloven, dan zit het met het design en de graphics wel goed...



CREA DOEN MET JE GAME

Gamers worden in de mainstream media nog wel eens afgeschilderd als domme, luie nietsnutten die een beetje passief achter hun PC hun intellect zitten te vergooien. Op de redactie weten we allang dat dit niet waar is – kijk maar eens naar het gemiddelde IQ van onze redacteuren. Desondanks zijn we erg blij dat sommige gamers ook in een game aantonen wat er gebeurt als zij hun grenzeloze intellectuele vermogens gebruiken.

Neem nu Call of Duty Warzone speler 'MarleyThirteen'. Die was een beetje klaar met Verdansk en had geen zin om nog langer te wachten op een Nuke-event. De man besloot het heft in eigen handen te nemen. Hij creëerde samen met 149 volgers in zijn stream een bom door alle auto's op de map Verdansk te verzamelen. Ze zetten die op een rij en bliezen ze vervolgens op door er in sync clusterbommen op te gooien. Resultaat: alles de lucht in (of de lucht uit), inclusief de server! Inventief, niet waar...





Of check smart boy en Destiny-fan 'DjxyzO'. Hij besloot de pittige Fallen S.A.B.E.R.-missie ietsje makkelijker te maken voor hem en zijn squad. Onderdeel van de Fallen-missie is het uitschakelen van het Fallen Skiff-schip. Bepaald geen kleine jongen. DjxyzO ontdekte echter een glitch die het mogelijk maakte om met twaalf spelers tegelijk de Strike te joinen. Normaal is dat zes. En in plaats van te wachten tot het Skiff-schip de hele boel in de hens zette, besloten 'DjxyzO' en zijn party bovenop het schip te kruipen en op en neer te springen. Gevolg: exit schip! Hoezo, gebrek aan intelligentie...

Power Spy

- Leonard bracht daarna meteen zijn excuses uit en zei dat hij niet wist wat 'Kite bitch' betekende. Tuurlijk...
- Martin heeft een zogenaamde gaming chair in huis. Daar schijn je beter van te gaan gamen. Nu wilde hij laatst eens gaan uitproberen of hij er ook goed in kon slapen.
- En dus zwiepte hij de leuning helemaal naar achter zodat hij plat lag. En draaide vervolgens vrolijk in de rondte met zijn stoel.
- Martin vond het chill, zijn kast wat minder. Na de aanraking met de stoel donderstraalden alle figurines en andere stuff die Martin in de kast tentoongesteld had, naar beneden.
- Alles was op TikTok te zien, behalve de schade achteraf.
- Terwijl dat toch eigenlijk het leukste was...
- De PS5 is schaars en dat maakt dat scalpers er momenteel flink achter aan zitten om de weinige consoles die op de markt komen, weg te kapen.
- Winkeliers hebben daar, zeggen ze, een oplossing voor gevonden. Ze verkopen de PS5's alleen nog maar als bundel met accessoires en games erbij.
- Want daar zitten scalpers niet op te wachten.
- Maar gamers ook niet. De Powerspy heeft hier toch een beetje het gevoel dat de eerlijke gamer hier nu twee keer wordt geraakt.
- De scalpers halen veel losse PS5's van de markt en de bundels geven je vaak stuff waar je niet op zit te wachten.
- Want zeg nu zelf, wil jij een batterij-oplader?
- EA heeft Criterion voorlopig een jaar van de nieuwe Need for Speed afgehaald, zodat ze mee kunnen helpen om de nieuwe Battlefield nog voor het najaar af te maken.
- Dus als de tanks straks opeens bloedhard gaan...

BOMB RUSH CYBERFUNK IS FUNKSTYLE FLIP

"Cool zijn ben je, of je bent het niet. Proberen heeft geen zin," aldus Yod... eh, Wouter. Dit goudklompje van... achem, wijsheid gaat niet alleen op voor mensen, maar ook voor games. Bomb Rush Cyberfunk bijvoorbeeld, die full-on cool lijkt – maar komt dat als van nature, of probeert Team Reptile te hard? Het wordt gewoon hier bepaald, in een coverview die moeiteloos nét onder het vriespunt blijft hangen. Stay Tuned!

"Ik ga niet beweren dat ik de Minister of Cool ben, noch de Funkmeister of Dope, hoewel sommige vaste lezers van dit magazine niet verbaasd zouden zijn als ik de vooringenomenheid zou hebben die beide titels op te eisen. Maar nee, ook al heb ik zekere, aangeboren relaxtheid en zorgeloosheid, een van de coolste banen die je kan verzinnen en is mijn stijl on fleek, ik ben veel te bescheiden om te zeggen dat ik het recht heb om te bepalen wat de shit is en wat niet. Ohja, en ook veel te oud inmiddels, laten we dat niet vergeten. Ondanks mijn hoogbejaardheid en overduidelijke bescheidenheid, ga ik toch even doen alsof ik de Judge Dredd van Lit ben en mijn GOAT-hamer laten klinken over Bomb Rush Cyberfunk. Want deze game lijkt het allemaal te hebben: de stijl, de moves, de poppende kleuren, de funky muziek en de allerbeste inspiratiebron die je je maar kan voorstellen. Dit moet toch wel cool zijn?"

Wouter LAAT Z'N CYPHER FUNKEN

MODE COOL 'NUFF?



Gaaf?!

Developers zijn doorgaans niet op hun achterhoofd gevallen en proberen niet met enorme regelmaat cool te doen. Videogames zijn dan ook pas een decennium ofzo enigszins hip aan het worden, want dat is iets wat deze industrie nooit heel hard probeerde te zijn. We zijn eerder geeks dan hipsters, niet waar? Toch zijn er zeker games uitgekomen die een bepaalde, zeer specifieke uitstraling willen hebben en daarvoor gebruik maken van een uitgesproken stijl, bijzondere muziek en stijlvolle personages. In Hades bijvoorbeeld, waarin praktisch elk personage zo verdomd sexy is dat je er bijna verlegen van wordt. Of Elite Beat Agents, Parappa the Rapper en Gitaroo Man, ritmegames die bijna ontploffen van de gewaagde stijlkeuzes en toffe muziek. Natuurlijk hebben SSX- en Tony Hawk-games een soort van inherente coolness, maar dat komt praktisch alleen maar omdat skaten en snowboarden gewoon de shit is. Ook de Persona- en GTA-series, Hyper Light Drifter en Mirror's Edge hebben allemaal wel iets gaafs over zich, maar ze moeten allemaal de knie buigen voor de ongekroonde koning van cool: Jet Set Radio. Of Jet Grind Radio, zoals de game bekendstond in de US, een titel die iets meer, eh... erotisch geladen is.



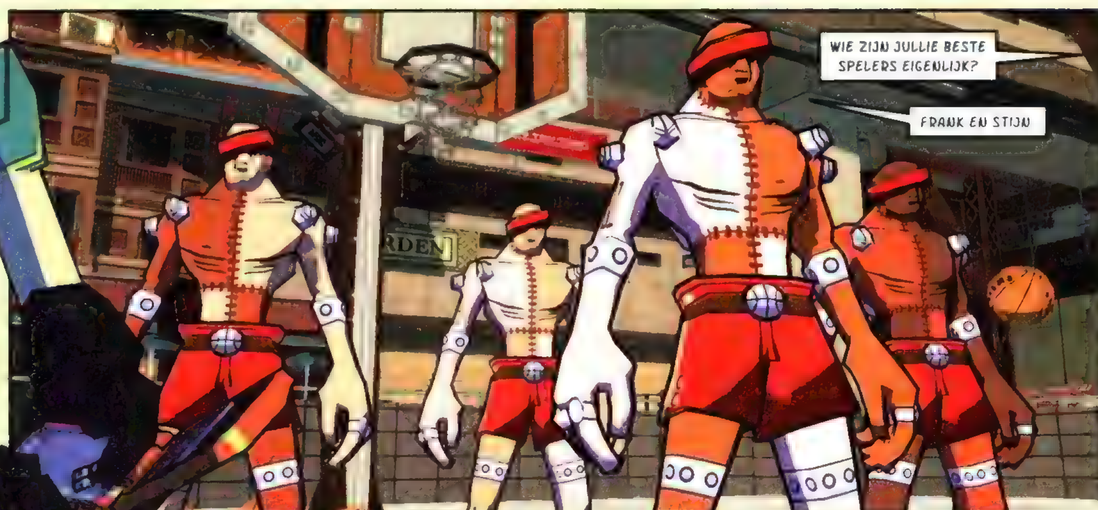
weetje • weetje

Team Reptile ken je misschien nog van Lethal League, een lollig spelletje waarin je je tegenstander kapot moet slaan met projectielen. Tim Remmers, managing director bij deze studio, kwam die nog even bij ons op de redactie demonsteren en daar hebben we filmpjes van gemaakt. Gooi 'lethal league power unlimited' maar eens in de YouTube-zoekbalk als je nieuwsgierig bent.

Swingend?!

Ik was al bijna klaar met puberen toen Jet Set Radio in 2000 uitkwam voor mijn favoriete spelconsole, de Sega Dreamcast. Nog nooit had ik zoiets funky's, grappigs, cools, vrolijks en dynamisch gespeeld als deze game van Sega's in-house developer Smile-Bit. Ja, inderdaad, zelfs van die naam word je blij. De game speelt zich af in de coolste wijken van Tokio (Shinjuku en Shibuya), heeft de meest swingende set personages die je ooit hebt gezien (die al staan te dansen voordat je ze gekozen hebt) en is ferm tegen de gevestigde orde met een Fight Club-achtige rebelsheid. Alles dat Jet Set Radio mijn ogen en oren inblies klonk dope, alles wat ik op het beeld liet gebeuren

"Bomb Rush Cyberfunk lijkt het allemaal te hebben: de tricks, de stijl, de muziek en de energie."



YOOO, JIJ ZIET ER COOL UIT!

WACHT MAAR TOT IK OPSTA, EN JE BROEK NOCH KONT ZIET

NU JE HET ZEGT, HET STINKT HIER ALS GESMOLTEN ASFALT GEMIXT MET VERBRANDE KEBAB



voelde goed. Het was het soort game dat een levensstijl representeerde en tegelijkertijd ook die van mij beïnvloedde, zelfs op momenten waarop ik de game niet aan het spelen was. Inline skaten vond ik opeens een stuk cooler, want Beat, Gum en Yo-Yo doen het ook, ondanks dat mijn skateboardende vrienden het zagen als iets voor butjes. Oh, en de soundtrack? Die vond ik zo vet dat ik op een gegeven moment een manier had gevonden om de muziek op te nemen op een cassettebandje, door mijn stereo (een toren van apparaten die soms op wel vijf verschillende manieren muziek af kon spelen) te verbinden met mijn Dreamcast. Eén probleem: de verschillende nummers stonden allemaal in een loop op de Jet Set Radio-disc, dus ik moest tijdens het opnemen een beetje gokken wanneer een track ongeveer voorbij was en dan naar de volgende gaan. Het kostte me een hele middag, waarbij ik een stuk of drie keer in slaap was gevallen, maar vanaf toen kon ik wel de JSR-soundtrack op mijn Walkman beluisteren. Fuck, wat ik voelde ik me cool.



Echte foto van Wouter, vijf minuten nadat hij woorden als 'cool', 'funkmeister', 'dope' en 'fresh' gebruikt in gesprek met z'n nieuwste Tinder-match.

DE COOLSTE JSR(F)-TRACKS VOLGENS WOUTER







Humming the Bassline – Hideki Naganuma
Als ik beatboxen ook maar een beetje kon (of cool vond), dan deed ik dat waarschijnlijk onvrijwillig elke keer als ik deze dikke beat hoor.

Rock It On – Hideki Naganuma
Zeer vrolijk en een beetje dom.

Improvise – Jurassic 5
Dit brute hiphop-ensemble zorgt voor een fijn intermezzo tussen al dat gefunk door. Heeft het meest ontspannen ritme van alle JSR-hits.

Shape Da Future – Hideki Naganuma
Een van de weinige Jet Set Radio Future-tracks op deze lijst heeft vibes als Vampire Dance Club uit Blade – ook wel bekend als Confusion (Pump Panel Reconstruction Mix) van New Order.

Sneakman – Hideki Naganuma
"I said it before and I'll say it again" kan je simpelweg niet vaak genoeg zeggen.

Electric Tooth Brush – Toronto
Klinkt een beetje clubby in de oren, waardoor het ergens totaal niet in soundtrack past. Maar als je eenmaal aan het skaten bent op deze tune, dan klopt het helemaal.

Up-Set Attack – Deavid Soul
Wat betreft tempo, blijheid en funkyness had dit net zo goed een track van Naganuma kunnen zijn.

Fresh?!

Jet Set Radio, met z'n graffiti spuitende skaters, de happy beats van Hideki Naganuma en z'n opvallende cel shaded-stijlvolheid. Het was een van de hoofdredenen dat ik een Xbox kocht, aangezien Jet Set Radio Future op de console van Microsoft uitkwam. Helaas viel dit vervolg me flink tegen, hoewel ik er destijds niet helemaal m'n vinger op kon liggen waarom precies. De soundtrack was minder fresh? De »

characters minder cool? En door het weghalen van een tijdslimiet, voelde het geheel een stuk minder dringend en spannend. Althans, dat is wat me nog vaag bijstaat van een game die bijna twee decennia geleden uitkwam.
Op de Xbox 360 kwam jaren later nog een heruitgave van Jet Set Radio uit, maar daaruit werd pijnlijk duidelijk dat de besturing van openwereld-games in de tussenliggende jaren stérk verbeterd was. De cameravoering en besturing van de skaters in deze recht-toe-recht-aan port was zó beroerd, dat ik het spelen ervan maar zo snel mogelijk staakte voordat de perfecte herinnering van een van mijn favoriete games voor eeuwig bezoedeld was. Lange tijd leek het alsof Jet Set Radio een uniek, maar bijzonder tijdsgebonden reliek uit het begin van de jaren 2000 zou blijven; even verouderd als de iPod Classic, Britney Spears die een Poo-Chi in haar armen klemt en Tony Hawk die Guitar Hero II speelt.



weetje • weetje

Vicarious Visions heeft nog een Game Boy Advance-versie van Jet Set Radio gemaakt. Inderdaad, dezelfde Vicarious Vision die recent Tony Hawk's Pro Skater 1+ 2 maakte, waarna ze als dank opgeslokt werden in Blizzard Entertainment om aan Diablo II: Resurrected te werken.

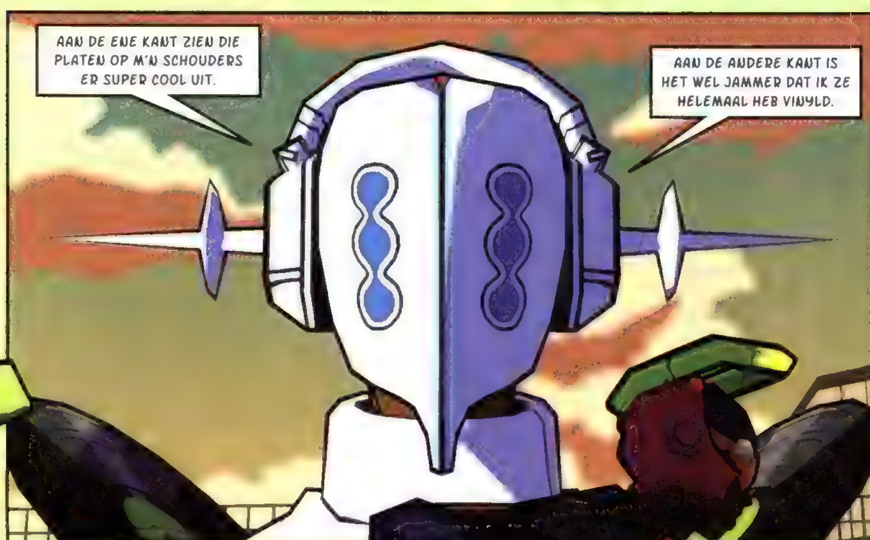
Dope?!

Maar toen verscheen Bomb Rush Cyberfunk ten tonele. Team Reptile – een ontwikkelaar van eigen bodem nog wel – is bezig om ons "one second per second of highly advanced funkstyle" te bezorgen in de nabije toekomst, en dat is een belevenis die verdomd veel op Jet Set Radio lijkt. De speler laat in BRC zogenaamde cyphers door een metropool in de nabije toekomst skaten, om met deze uiterst gestileerde personages graffiti te spuiten, te dansen en te sliden en de politie te slim af zijn. Het is cel-shaded, het heeft muziek van Hideki Naganuma en... welja, het zou wel eens verdomd cool kunnen



HMM, SLECHT BEREIK

ZO. MISSCHIEN HELPT HET ALS IK MIJN ANTENNE DE LUCHT IN RICHT.



zijn! Per slot van rekening moet je trucjes doen als een ware Urban Shaun Hawk, waaronder wallrunning, luchtcapriolen uithalen en natuurlijk grinden, iets dat je nu zelfs ondersteboven kunt klaarspelen! Ik zie mezelf al helemaal door deze stijlvolle stad boosten, terwijl ik boost charges verzamel, tags zet en steeds gestoordere combo's maak, allemaal terwijl de juten op m'n hielen zitten. Ik zie mezelf steeds hogere plekken bereiken door grinds en sprongen aan elkaar te rijgen, om op de meeste vertigo-bezorgende plekken een meesterlijk meesterwerk neer te kladden. Ja, ik zie mezelf al helemaal terugkeren naar de feels van 2000, toen ik voor het eerste meemaakte dat een game gewoon cool, fresh, funky en dope kan zijn. Je weet wel, al die woorden die eigenlijk geen fuck betekenen, maar tegelijkertijd ALLES zijn.



weetje • weetje

De chief graphic designer van Jet Set Radio, Ryuta Ueda, deed ook art voor de Panzer Dragoon-serie. Verder heeft de man aan de Yakuza- en Sonic & All-Stars Racing-games gewerkt, een carrière die ik op z'n zachtst gezegd nogal... verwarrend vind? Waarom heeft de man na z'n werk voor JSR niet de absolute TOP bereikt? Hopelijk verdient hij knetterveel geld met het maken van artwork, maar dat weet ik niet, want ik kan geen Japans.

Breng het gevoel van cool

Bomb Rush Cyberfunk lijkt het allemaal te hebben: de tricks, de stijl, de muziek en de energie. Maar waar het zeker ook niet aan mag ontbreken, is het gevóél van cool. Hoe de game gaat spelen, hoe intuïtief het skaten en taggen is, hoe soepel je door de naamloze, futuristische metropool funkt, dat is wat de essentie van BRC gaat zijn. En daar kunnen we nog niets over zeggen. Wat Bomb Rush Cyberfunk meer of anders maakt dan z'n inspiratiebron, dat is vooralsnog de grote vraag, maar eentje die ik heel snel voor jullie, en mezelf, hoop te kunnen beantwoorden. Dat Bomb Rush Cyberfunk cool is, dat bewijzen de eerste beelden al een beetje. Maar is het cool tot op het bot? Is deze game cool tot in z'n fucking gut? Is BRC zó cool, dat de game zelfs zonder te proberen de Rokkaku Building tot stof weet te reduceren? De beat des tijds zal het leren...



VERWACHTING WOUTER:

Bomb Rush Cyberfunk heeft de hype mee omdat het even cool lijkt te gaan worden als Jet Set Radio. Maar Team Reptile is niet van plan een JSR 2 te maken, dus is het nu tijd voor de devs om ons te laten zien wat hun game uniek en eigen maakt. Kan CBR de ongekroonde koning van cool van z'n frisse troon stoten?

+ [illegible]
+ Funky muziek.
+ Knetterveel stijl...
- ...maar heeft het ook substantie?
- En is het daadwerkelijk meer dan een JSR-wannabe?

ACTION-GRAFFITI GAME
TEAM REPTILE
NNB

WAT NAM BLIZZARD DIT JAAR MEE NAAR HET JAARLIJKSE EVENEMENT?

EEN VOLLEDIG DIGITALE BLIZZCONLINE

BlizzCon was dit jaar flink anders dan anders. Geen cosplay, afgeladen arena's, live-acts of massaal fan-onderonsje op de hoogmis van all things Diablo, Warcraft, Heartstone, Overwatch... In plaats daarvan kregen we een online evenement – BlizzConline, dus. Of die digitalisering invloed had op de aankondigingen, laten we Raf en Alie jullie vertellen.

BlizzCon stond in 2021 in het teken van aankondigingen voor alle grote games van Blizzard, zoals World of Warcraft en Diablo. Daarmee hield de business as usual echter ook wel op... BlizzConline was namelijk een geheel digitaal evenement. Hoewel het zeker niet zo indrukwekkend was als eerdere BlizzCon-edities valt er toch genoeg te bespreken! Denk aan aankondigingen als World of Warcraft Classic: Burning Crusade, Diablo 2: Resurrected, en – misschien wel iets te bescheiden – updates over werk in uitvoering als Diablo 4.







DIABLO 4: DE ROGUE IS TERUG VAN TE LANG WEGGEWEEST



Na de aankondiging in 2019 was er deze BlizzCon eindelijk weer eens wat nieuws te vertellen over Diablo 4. Tijdens de openingsceremonie werd een nieuwe klasse getoond: de Rogue. En laat dat nou net mijn favoriete klasse zijn – eigenlijk in welke game dan ook!

De Rogue is terug van weggeweest in Diablo. Ze ontbrak in Diablo 2 en Diablo 3, maar maakt nu zo'n 25 jaar later eindelijk haar comeback. Of nou ja, comeback... Eigenlijk is deze Rogue helemaal nieuw en verbeterd! Ze is namelijk niet langer enkel een boogschutter maar heeft ook zwaarden en dolken tot haar beschikking, net als valstrikken en duistere magie.

De Rogue belooft lekker mobiel en sneaky te worden. En dat is wat me vooral aantrekt in de Rogue-klasse, of dat nu in Diablo is of in een andere game. Ook lijkt het me de ideale klasse voor de open-world PvP die Blizzard toevoegt aan deel vier.

In de PvP-zones in Diablo 4, de Fields of Hatred, kun je andere spelers aanvallen. Het zijn echter geen arena's waar je compleet voorbereid tegenover iemand van hetzelfde level gezet wordt. Het kan best zijn dat je geheel onverwacht aangevallen wordt, terwijl al je ability's op cooldown zijn. Snap je nu waarom die beweeglijke, sneaky Rogue me zo handig lijkt?

Helaas heeft Diablo 4 nog geen concrete releasedatum. Wel weten we dat de game in ieder geval niet meer dit jaar uitkomt. Gelukkig heeft Blizzard met deze updates over de game in ieder geval wel weer voor wat voorpret gezorgd!



RETOURTJE NAAR DE HEL IN DIABLO II: RESURRECTED



Na World of Warcraft met Classic en Warcraft III met Reforged, krijgt nu ook Diablo II een nieuw tweede leven met Resurrected. Een mens kan zich daar vragen bij stellen. Zoals: waarom? Diablo II wordt momenteel nog steeds gespeeld op oude Battle.net-servers, en grotendeels door de spelers waar deze Resurrected op mikt. Goeie vraag. Net zoals: staat Diablo II met Resurrected het eerbetoon te wachten dat Wow Classic bracht, of wordt het – en ik citeer de al te fanatieke fans – zoals Warcraft III: Reforged een 'castratie' opgedrongen? Persoonlijk stel ik ook nog de vraag waar die koffie blijft waar ik verdomme een half uur geleden om vroeg, maar dit geheel terzijde.
Ik kreeg de kans om – via Zoom uiteraard – de makers van Diablo II: Resurrected een paar vragen te stellen en dat stuurde me aangenaam weg van die castratie-optie. Resurrected wordt een 1-op-1 remake van Diablo II. Alle spelmechanismes, personages, statistiekjes en locaties zijn van de partij, net als een offline-modus en het party- en trading-systeem... kortom: zat het in Diablo II (én de daarmee vergroeide Lord of Destruction-uitbreiding), dan zit in het Resurrected. En in tegenstelling tot Reforged, is de toon er niet milder op geworden.
Wat is er dan wel veranderd? Zoals ik het begreep kan je iets verder inzoomen, wordt je stash nu door je personages gedeeld (halleluja), kan je kiezen of goud nu automatisch wordt opgeraapt en kan je stats makkelijker vergelijken. Je moet wel een zieke hardcore-fundamentalist zijn om je daaraan te storen. Daarnaast draait de game op de nieuwe Battle.net, met verbeterde animaties en effecten, een 4K-resolutie en Dolby 7.1, én 27 minuten helemaal nieuw gemaakte tussenfilmpjes. Maar wie wil kan op elk moment tussen deze nieuwe look en die van het origineel schakelen.









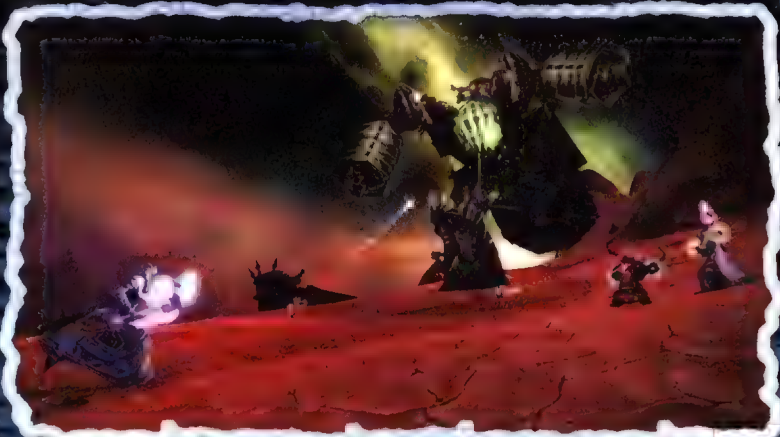




EINDELIJK SYLVANAS REDDEN IN SHADOWLANDS-UPDATE 9.1?



De Shadowlands-uitbreiding van World of Warcraft kwam november vorig jaar uit. Inmiddels is het maart. Dat is best een lange periode zonder een echt grote contentupdate... Op BlizzCon was daar echter update 9.1: Chains of Domination, en de eerste grote patch voor Shadowlands klinkt meteen goed gevuld! Een nieuwe raid, een nieuwe mega-dungeon, nieuwe subzones in de Maw, en het volgende hoofdstuk in het verhaal...
Alhoewel update 9.1 op papier dus goed gevuld klinkt, bleef een echt concrete invulling uit. Dat was andere jaren wel anders! Meestal kregen we een complete roadmap voor de toekomst voor onze kiezen... Ik snap dat de coronapandemie niet bevorderlijk is voor een langetermijnplanning, maar het lijkt ook een beetje alsof Blizzard zelf niet zo heel goed weet waar het nog heen wil met WoW.
De focus tijdens BlizzCon lag vrijwel alleen op het verhaal van World of Warcraft. Het volgende hoofdstuk in het verhaal zal hoogstwaarschijnlijk afgesloten worden in die nieuwe raid, Sanctum of Domination. Aldaar nemen we het ein-de-lijk op tegen Sylvanas Windrunner! We weten nog niet hoe dat gevecht afloopt. Zal ze overlijden? Weten we haar toch weer 'goed' te maken? Stiekem hoop ik zelf op dat laatste... Ik weiger te geloven dat Sylvanas niet meer te redden is! [En ik weiger die Night Elf-genocide te vergeten! – Marvin]
Wat Blizzard wat mij betreft knap heeft gedaan, is dat ik sinds de vorige uitbreiding, Battle for Azeroth, veel dieper in de lore zit. Ik heb daarom oprecht zin om uit te vinden hoe het verhaal verdergaat. Het duurt allemaal alleen wel een tikkie te lang... »







WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE CLASSIC VERDEELT



Met de Burning Crusade-uitbreiding, lange tijd een van de meest dramatische en ook meest populaire in de World of Warcraft-saga, zet WoW Classic zijn eerste stap... weg van de bestaansreden van WoW Classic. Denk jij er zo over? Dan stap je toch gewoon niet op de Burning Crusade-trein en blijf je gewoon je ding doen op de nieuwe, speciaal voor jou voorziene Classic Era-servers? Wil je van beide walletjes eten? Dat kan ook. Je kan je personages dan clonen, maar dat kost je wel geld.

Ach, iedereen die ooit door de Dark Portal stapte en zijn World of Warcraft zag transformeren, wordt van zo'n rerun waarschijnlijk wel lichtjes opgewonden. Voor wie met Classic zijn eerste WoW-stappen zette is Burning Crusade verplichte kost. Dat die nieuwe generatie spelers dankzij die Classic Era-servers over 14 jaar niet weer om die "originele WoW-beleving" zal komen aankloppen, is dan weer een opluchting. Wel benieuwd of we na de onvermijdelijke Wrath of the Lich King een nieuwe opsplitsing in servers – en dus ook speler-community's – krijgen.









EEN MOOI HEARTHSTONE-JAAR MET HET YEAR OF THE GRYPHON

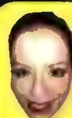


Een nieuw jaar, een nieuwe uitbreiding, en nieuwe kaarten; eigenlijk kun je het BlizzCon-gedeelte over Hearthstone van te voren al grotendeels invullen. Toch was er ditmaal wel degelijk iets heel nieuws onder de zon! Hearthstone wordt tijdens het Year of the Gryphon flink aangepakt. Misschien gaat het zelfs wel om de grootste veranderingen sinds de release van de game. Wat daarbij opvalt, is dat de veranderingen ook leuk zijn voor spelers die smachten naar wat casual, singleplayer-content!

Ik noem de nieuwe modus Mercenaries, een roguelike RPG die je als een echte singleplayer-modus helemaal alleen kunt spelen. Of neem de komst van de Core-set, waardoor het mogelijk moet worden om, zonder (diep) in de buidel te tasten, een fatsoenlijk deck te bouwen.
Aangezien ik stiekem denk dat de meeste mensen Hearthstone inmiddels niet zo heel fanatiek meer spelen, zijn dat natuurlijk geweldige berichten. Dat Year of the Gryphon lijkt er zo te zien eentje voor in de boeken te worden!



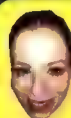
WAT VONDEN WE VAN BLIZZCONLINE?



Hoi Raf. Een volledig digitale editie van BlizzCon, hoe heb jij dat beleefd?



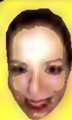
Met een dubbel gevoel. Er zaten twee aankondigingen tussen, waardoor ik nu best denk dat wanneer Blizzard op een live-editie zo'n magere oogst aan aankondigingen en ander groot nieuws had aangeboden, ze daar niet mee waren weggekomen. Om de zoveel edities zit er wel een tussen dat er wat minder te rapen valt, maar dan konden ze altijd nog enigszins compenseren met dingen als cosplaywedstrijden, panels en live-wereldkampioenschappen van Hearthstone tot Overwatch.



Ja, het voelde best wel als een uitgeklede editie, hè? Was er nog wel een aankondiging waar je echt heel blij van werd?



Hoewel ik tijdens het event zelf nooit écht warmliep ben ik toch elke dag weer een beetje meer hyped voor Diablo II: Resurrected. Jeezes, wat heb ik het origineel uitgewoond. En jij, wat was jouw 'hell yeah'-moment?



De nieuwe beelden van Diablo 4! Ondanks dat de update an sich best wel een beetje summier was, kijk ik zo enorm uit naar die game dat ik snel tevreden ben. Kwam die game morgen maar uit!

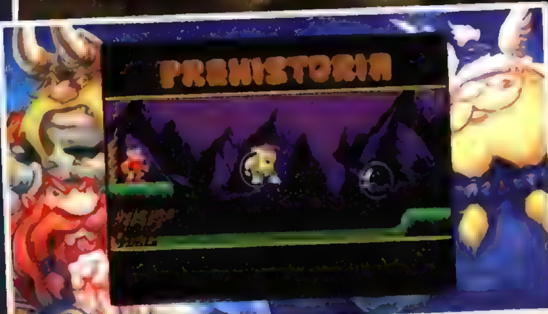


Blizzard is een van die ontwikkelaar-uitgevercombinaties die zich nooit haast. Niet de enige, maar ze zijn wel zeldzaam. Dat betekent dat we soms verrekte lang moeten wachten. Bij mij treedt dan na een tijdje een soort vermoeidheid in. Grappig dat ik dat dan weer vooral bij Diablo 4 had. Ik vond die Rogue-aankondiging opwindend en ik wil de game absoluut spelen, maar eenvoudigweg het feit dat Diablo II: Resurrected er nog dit jaar aankomt, maakt die game al interessanter. Misschien heb jij meer geduld ...













Ik ben zeker erg geduldig, maar zelfs mijn geduld wordt nu wel een beetje op de proef gesteld. Dat komt ook omdat de game natuurlijk alweer twee jaar geleden aangekondigd is. Ik snap wel dat je mensen wilt laten zien waar je mee bezig bent, zeker als je er een heel evenement zoals BlizzCon voor in het leven roept, maar het wachten op al die games duurt wel lang! Dat geldt ook voor Diablo 4, de nieuwe WoW-update, Overwatch 2... Was er trouwens nog wat tofs te melden over die laatste game?



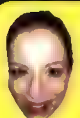
Als een Reinhardt-speler in het hier naar mijn gevoel stiefmoederlijk ondervertegenwoordigde Overwatch 2, ben ik heel benieuwd naar wat ze met de Tank-klasse gaan doen. Maar misschien is dat te niche... anderzijds ben ik best benieuwd naar jouw ultra-geek-out-kick van deze editie.



Haha, omdat het zo'n afgetrainde editie was, waren de ultra-geek-out-kicks iets minder heftig dan voorgaande jaren! Maar dat Hearthstone op de schop gaat, vind ik heel fijn. En toen bevestigd werd dat we TBC-servers krijgen in Classic heb ik misschien stiekem wel een klein fangirl-gilletje geslaakt.



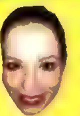
Ik weet dat jij net als ik games hebt waar je een onwaarschijnlijk aantal uren van je leven in investeerde. Niks verkeerds mee. Good times. Maar hoe gevoelig ik ook ben voor de nostalgiefactor van Warcraft 3: Reforged, Diablo 2: Resurrected en Wow Classic, is er een stuk van me dat mezelf dwingt om mijn volgende verslaving liever aan een nieuwe titel toe te vertrouwen. Hoe zie jij dat?



Same. Ik heb bijvoorbeeld ook veel minder uren in WoW Classic gestoken dan ik van tevoren had gedacht. Het idee leek me uit nostalgisch oogpunt geweldig, maar in de praktijk speelde ik toch meer Shadowlands. En nu we het toch over oude meuk hebben: een aankondiging die ik niet zag aankomen, was die Blizzard Arcade Collection. Kijk jij daar een beetje naar uit?



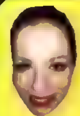
Lost Vikings wil ik na een kwart eeuw nog wel 's opnieuw spelen. Alleen al omdat ik er tijdens Portal flashbacks naar kreeg. Voor de rest keek deze BlizzCon voor mij al meer dan genoeg over de schouder in plaats van vooruit. Doet jou dat als – met alle respect – jonkie wat?



Ik nader 'de verkeerde kant' van de 30 ook al, hoor! Maar nee, eerlijk is eerlijk: het doet mij niet zo heel veel. Ik leerde Blizzard eigenlijk pas kennen door Warcraft III. Nostalgisch gezien heb ik dus geen binding met deze games. Maar goed, aan de andere kant is het best tof om super laagdrempelig kennis te maken met de geschiedenis van Blizzard. Het is en blijft toch wel een van de grootheden in de gamewereld. Het is niet voor niets dat ik dolgraag nog eens een 'echte' editie van BlizzCon zou bezoeken...



Als journo ga je naar BlizzCon voor de aankondigingen, maar blijf je omdat ze er XTC door de airco vernevelen. Zo voelt het toch. Als een Full Moon party maar dan met sympathieke geeks in plaats van hipsters. Dus volgend jaar forceer ik een uitnodiging voor een of ander Belgische outlet, jij voor PU, en dan zien we elkaar daar. Ik wil al niet meer tellen hoeveel jaar het geleden is dat wij elkaar in Korea voor het eerst ontmoetten op die epische perstrip voor een Aziatische WoW-wannabe.



Jaaaa, ik zou oprecht niets liever willen! Wat hebben we een lol gehad in Korea... Wouter, bij dezen roep ik vast dibs op een trip naar BlizzCon 2022! ✖

NINTENDO IN 2021: "EIGEN LAND EERST!"

AL IS 'T WESTEN NOG ZO SNEL, JAPAN OMARMT DE SWITCH NOG WEL

'The Big N' heeft onlangs laten zien dat z'n kleine, geliefde Switch het komende jaar zeker nog relevant genoemd mag worden. De draagbare console heeft wellicht niet de paardenkracht, omvang of de geur van nieuw plastic die de next-gen-concurrenten bezitten, maar Samuel concludeert dat het één heel belangrijk ding wel heeft: daadwerkelijke videogames.

Dat Nintendo zich niet laat intimideren door de PlayStation 5 en Xbox Series X, heeft niet alleen te maken met de slechte beschikbaarheid van de twee kolossen. Met sterke titels als Super Mario 3D World + Bowser's Fury, Bravely Default II en nu Monster Hunter Rise heeft de Switch namelijk een uitstekend begin van het jaar achter de rug. En mede dankzij online presentaties als de legendarische Nintendo Direct en Pokémon Presents, weten we dat dit momentum niet zal inkakken gedurende de rest van 2021 (en zelfs daar voorbij).
Dat gezegd hebbende: wat meteen aan dit aankomende aanbod opvalt, is dat het minder divers lijkt te zijn dan we gewend zijn. Want waar zijn de grote, bombastische, avontuurlijke actiegames voor de hardcore gamer? Die lijken, vooralsnog, grotendeels afwezig te zijn ten faveure van een line-up die voornamelijk de smaken van het Japanse 'thuispubliek' lijken te dienen: fit blijven, monster(tje)s jagen, kleurrijke gekkigheid, met zwaardjes zwaaien... én JRPG's. Heel. Veel. JRPG's.



WAAR ZIJN GAME OF THE YEAR 2, SEXY HEKSY 3 EN MISTRESS CHIEF 4!?

Opvallend afwezig in de aangekondigde Switch-line-up voor de komende 12 maanden, is de 'hardcore hattrick' waar vooral de iets oudere, westerse gamer al sinds hun respectievelijke aankondigingen hongerig op zit te wachten: The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2, Bayonetta 3 en Metroid Prime 4. En dan vooral die laatste twee, aangezien die in 2017 waren aangekondigd (een kleine vier jaar geleden!) maar we in de tussentijd níéts van ze hebben gezien.
In het geval van Metroid Prime 4 weten we waarom: de ontwikkeling daarvan door Bandai Namco ging zo slecht, dat alles in 2019 geschrapt werd zodat Retro Studios opnieuw kon beginnen. En Bayonetta 3? Tja, dat is een Hideki Kamiya-game, dus die komt "wanneer het af is", aldus de heerlijk onpretentieuze maar tevens notoir ongezellige ontwikkelaar. Wel liet hij op Twitter de hint vallen dat er na vier jaar werken toch wel "het een of ander gedaan is". Mijn idee? Dat Nintendo de afgelopen tijd expres niks over deze drie games gezegd heeft zodat ze ons deze zomer kunnen overweldigen tijdens de volgende, grote Nintendo Direct. Hopelijk wordt de gewilde Metroid Prime Trilogy dan beschikbaar gemaakt als appeltje voor de dorst voor deel 4, net zoals de zojuist aangekondigde Skyward Sword-remaster dat doet voor Breath of the Wild 2!

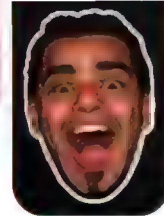






SPLATOON 3 — 2022

Wel verraste Nintendo Jan en alleman met de aankondiging van een nieuwe game waar zowel casual liefhebbers als hardcore gamers van zullen genieten: Splatoon 3! Wat verrassend is, aangezien het tweede deel van Nintendo's hippe en succesvolle shooter-franchise nog redelijk vers in het geheugen ligt. Toch verwelkomen we dit aankomende derde deel met open armen, want het lijkt af te rekenen met het grootste kritiekpunt van Splatoon 2, namelijk dat het (in ieder geval zonder de DLC) teveel aanvoelde als een update van de eerste game. Splatoon 3, daarentegen, voelt nu al als een generatiesprong.
Dit komt mede vanwege de volledig nieuwe look: de game omarmt z'n apocalyptische lore volledig door de 'schone' presentatie van de vorige twee games te vervangen met een ruwer, zanderiger, Mad Max-achtig thema, inclusief een grotere focus op rockmuziek. Maar ook qua gameplay zal Splatoon 3 z'n voorgangers ontstijgen, want door nieuwe moves als 'squid roll' (snelle ontwijkmanoeuvres) 'squid surge' (de lucht in gelanceerd worden na het beklimmen van een muur), het kiezen van je startpositie, én nieuwe wapens zoals een stoere inktboog, wordt de competitieve actie dynamischer dan ooit tevoren. De vraag is nu alleen: krijgen we hiermee ook eindelijk een substantiëlere singleplayer-ervaring?



DE SWITCH: HÉT PLATFORM VOOR DE SPORTIEVE GAMER!

MARIO GOLF: SUPER RUSH — 25 JUNI 2021



Dat golfgames de shit zijn komt wellicht als nieuws voor degenen die nog nooit een Mario Golf- of Everybody's Golf-game hebben gespeeld, maar, ja, de statisch-ogende rijkeluissport vertaalt zich extreem goed naar chille videogames. En het was ook wel weer tijd voor een nieuwe Mario Golf, want de vorige game in de serie, World Tour, verscheen meer dan zeven jaar geleden op de 3DS. Dat de Wii en Wii U nooit een Mario Golf hebben gehad was dan ook tragisch, want de serie bevat alles wat leuk is aan een goede golfgame: uiteenlopende golfbanen, rekening moeten houden met wind en andere weersomstandigheden, het kiezen van het juiste golfijzer, en, uiteraard, de bal een flinke ram verkopen. Maar dat alles dus óók nog gecombineerd met de kleurrijke gekkigheid en heerlijke speelbaarheid die Nintendo nog altijd de peetvader van gaming maken, zoals Mario-personages met hun eigen voor- en nadelen, krachtige power-ups, en thematische omgevingen die nét een stuk spannender zijn dan de grasvelden van de echte wereld.

Super Rush brengt die typische Mario-speelbaarheid naar een nog hoger niveau door, met de nieuwe Speed Golf-modus, de gameplay te combineren met de hilarische chaos van Mario Kart. Zo golf je met meerdere personages, tegelijk, op dezelfde golfbaan, en is het rennen naar de golfbal minstens net zo belangrijk als dat ding dichter naar het gat toemeppen. Vooral de power-ups zijn hier van belang, omdat ze je sneller laten rennen, obstakels zoals bob-ombs makkelijker laten vermijden, of ze je helpen met het onderuit halen van de competitie. Toch is het vooral de Story Mode waar men hoge verwachtingen van heeft, want het is die RPG-modus die al sinds het draagbare Advance Tour spelers wekenlang aan Mario Golf gekluisterd weet te houden. Slaap niet op deze spin-off; het is altijd al een van Mario's betere geweest.





KNOCKOUT CITY — 21 MEI 2021

De hippe Fortnite-esthetiek zal voor velen een afknapper zijn, maar kijk daar asjeblieft overheen. Knockout City (van de makers van Mario Kart Live: Home Circuit) belooft namelijk een superleuke trefbalgame te worden, met een soortgelijk verslavende groepsdynamiek als die van Splatoon. En diepgang, want je doet veel meer dan alleen maar een balletje gooien: je moet minstens net zo goed worden in het vangen van de bal en strategieën coördineren met je teamgenoten. Ook de ballen zelf vereisen tactiek (lol) want ze hebben à la Mario Kart allemaal andere eigenschappen, zoals een tikkende tijdbom die meerdere tegenstanders in één klap kan uitschakelen! Hot potato, iemand?



SPORTS STORY — 2021

Het vervolg op het geliefde Golf Story wordt een prachtig avontuur dat jou, net als elke andere goede RPG, uiteenlopende activiteiten laat verrichten zoals kerkers verkennen, vampieren bevechten en kastelen bezoeken. De twist? Dat alles een sportthema heeft, en dat je dus heel veel zult moeten golfen, honkballen, voetballen, rugbyen, volleyballen en basketballen om je hilarisch geschreven queeste tot een goed eind te brengen. En wees vooral niet verbaasd als sommige sporten zelfs gecombineerd worden!

WINDJAMMERS 2 — 2021

Wie zich de geweldige (en dure) SNK-console Neo Geo nog kan herinneren, weet dat 't platform het vooral van flitsende fighting-games en shoot-'em-ups moest hebben. Maar het uniekste pareltje was, zonder twijfel, Windjammers. Deze frisbee-game (ja, echt) was in feite PONG, maar dan met prachtige pixelart, stoere personages, sicke special moves, en dat alles flink aan de speed. Deze 27 jaar oude game wordt nog altijd (competitief) gespeeld, maar: er komt dit jaar eindelijk een vervolg aan! »



DE NATIONALE HOBBY VAN JAPAN...

RUNE FACTORY 5 — 20 MEI 2021

Het had weinig gescheeld of er was nooit een Rune Factory 5 in ontwikkeling geweest. Want ondanks het grote succes van 3DS-voorloper Rune Factory 4, moest legendarische ontwikkelaar Neverland Company eind 2013 toch z'n deuren sluiten wegens een gebrek aan centen. Gelukkig bood uitgever Marvelous in 2014 het gros van de ontslagen ontwikkelaars een baan aan, en een paar jaar later mochten ze dankzij hun harde werken een vijfde deel maken in hun geliefde serie. Bijna al genoeg reden om de game in mei te gaan halen, vind je niet? Laat je anders overhalen door de gameplay, want Rune Factory is Harvest Moon... maar dan met een zwaard. Letterlijk, trouwens, want Rune Factory is een spin-off van Harvest Moon, en dus zal je ook hier je boerenfantasie kunnen uitleven door gewassen te verbouwen en voor je koetjes te zorgen, enzo. In combinatie met wapens craften en dungeon-crawlen, dat wel!



DISGAEA 6: DEFIANCE OF DESTINY — ZOMER 2021

De Switch-exclusiviteit van Disgaea 6 kwam als een verrassing, want Disgaea was altijd een serie die met het PlayStation-merk en/of meerdere platformen werd geassocieerd. Hoe dan ook, Nintendo mag trots zijn op deze deal, want Disgaea is een van de tofste tactische JRPG-series die er bestaat. Het is in ieder geval de gekste, dankzij z'n geflipte speelwereld die zich in een helse onderwereld bevindt, en z'n kleurrijke hoofdpersonen als zombies en demonen met een, eh, nogal aparte moraliteit. Ook zijn dit games waarin je kunt groeien tot level 99999999, dus je snapt al hoe serieus Disgaea zichzelf neemt. De humor zegt gelukkig niets over de diepgang van de strategische, turn-based actie, waarbij het slim positioneren van je personages, zoals het hoort, de sleutel is tot overwinning. Wel moeten we fans van de klassieke, handgetekende 2D-look teleurstellen, want Defiance of Destiny is de eerste Disgaea die volledig 3D gaat.







YS IX: MONSTRUM NOX — ZOMER 2021

De Ys-serie is, vooral in Europa, crimineel ondergewaardeerd, want bijna niemand hier lijkt die korte doch krachtige naam te herkennen. Wat opvallend is voor een serie die zo oud en toonaangevend is, de eerste game kwam immers uit in 1987! Ys was toen vooral innovatief door z'n actie: die was niet turn-based, zoals bijvoorbeeld Phantasy Star uit hetzelfde jaar, maar real-time. De game werd dus, terecht, vaak vergeleken met The Legend of Zelda. Monstrum Nox is het negende deel in deze serie (en is in Japan ook al een tijdje uit) maar bevat gelukkig nog altijd die real-time combat waar het bekend mee is geworden. Lekkere hack & slash dus, met de nodige magie en andere RPG-elementen. Tegenwoordig is Ys ook opvallend vanwege het feit dat het een van de weinige langlopende JRPG-series is waarbij élk deel dezelfde hoofdrolspeler bevat. Maar maak je maar geen zorgen: bijna elke game is z'n eigen, losstaande avontuur.





SHIN MEGAMI TENSEI V — 2021

Het was niet Pokémon maar Megami Tensei die de eerste, echte monsterverzamelgame was. Al zijn de twee franchises verder totaal niet met elkaar te vergelijken gezien 1) de moeilijkheidsgraad van de 'MegaTen'-games, 2) de focus op dungeon crawlen, en 3) het feit dat je geen schattige monstertjes verzamelt maar brute demonen. De populariteit van de franchise ligt tegenwoordig vooral bij de succesvolle spin-off-reeks Persona, maar, goed, dat komt mede door de combinatie met visual novel- en dating-simulator-achtige gameplay. Wie dus een puurdere, uitdagendere en apocalyptischere ervaring wil, zal in zijn of haar nopjes zijn met het vijfde deel in de hoofdserie. De game belooft daarnaast met z'n duistere verhaal sociaal commentaar te leveren op zaken als massavernietigingswapens, terrorisme, de stijgende werkloosheid en zelfs de zin van het leven, dus dit is er vooral eentje voor de gamers die zich diep in een game onder durven te dompelen.

...IS HET SPELEN VAN JRPG'S!



BALDO — ZOMER 2021

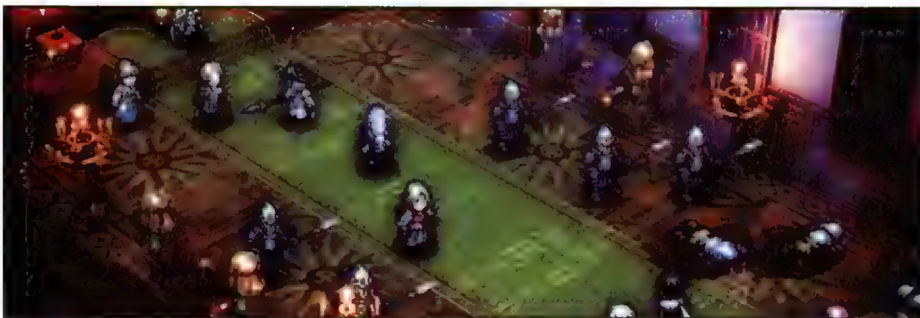
Deze kleurrijke RPG is ontwikkeld door het Italiaanse Naps Team, maar speelt weg als een hommage aan elke invloedrijke Japanse RPG ooit gemaakt, vooral als het gaat om de dorpjes en het design van de monsterlijke vijanden. Ook visueel lijkt dit echter specifiek voor het land van de rijzende zon te zijn gemaakt, want het oogt als iets van Studio Ghibli; alsof het een spin-off is van Ni no Kuni. Houd deze in de gaten, Zelda-fans: de vele dungeons en omgevingspuzzels gaan helemaal jullie ding zijn.



WORLD'S END CLUB — 4 SEPTEMBER 2021

Wat een leuk uitje moest worden naar een pretpark, blijkt een dodelijk spel te zijn waarbij een groep opgesloten tieners allerlei opdrachten moet uitvoeren om te kunnen ontsnappen. Van de makers van Danganronpa, dus je weet dat deze JRPG/visual novel lekker f*cked up én hilarisch gaat zijn. En vond je games als Zero Escape te weinig gameplay hebben? Check dan toch World's End Club, want deze is ook deels een platformer!







PROJECT TRIANGLE STRATEGY — 2022

Octopath Traveler was qua gameplay net iets te ouderwets voor mij, met z'n klassieke, statische turn-based combat, maar visueel? Oh man, wat een lust voor 't oog was die game, zeg. De grafische stijl werd '2D HD' genoemd, want de sprites leken op die van oude SNES-RPG's, maar dan gedropt in een wereld die dankzij moderne technieken en slimme filters toch mooier was dan die van de gemiddelde, moderne AAA-release. Project Triangle Strategy (werktitel, godzijdank) is wat dat betreft perfect voor mij, want het kopieert die oogstrelende grafische stijl maar past het toe op een tactics-game. Dat betekent, gecombineerd met Disgaea en Nintendo's eigen Fire Emblem, dat de Switch dé console wordt voor liefhebbers van het tactics-genre! Beter.

Ook gaat Project Triangle Strategy een grotere focus leggen op het verhaal. Waar in Octopath Traveler het plot nogal op gang moest komen, belooft PTS direct met een complex verhaal te komen. Een die nogal Game of Thrones-achtig overkomt gezien het om drie koninkrijken zal draaien die allemaal tegen elkaar oorlog voeren. Het beste hiervan is dat het verhaal en de gameplay elkaar ontzettend beïnvloeden in de vorm van het Scales of Conviction-systeem, waarbij je tussen elk groot gevecht in overleg moet gaan om belangrijke keuzes te maken, zoals het wel of niet overgeven aan bepaalde partijen. Hiermee kan het verhaal niet alleen onverwachte kanten op gaan, maar kunnen ook veldslagen verrassender uitpakken dan je in eerste instantie had gedacht. We moeten nog lang wachten op Project Triangle Strategy, maar: er is wel al een speelbare demo te downloaden via de eShop. Doe het: die drie gratis uren smaken naar meer!



CRIS TALES — 2021

Ook niet bepaald Japans is de Colombiaanse (!) ontwikkelaar Dreams Uncorporated, maar hun aankomende RPG Cris Tales gaat dat wél zijn! De game is namelijk expres ontwikkeld als ode aan JRPG's als Final Fantasy, Dragon Quest en Paper Mario. Dat laatste zien we vooral terug in de soortgelijke, turn-based 'timing'-combat, en de platte doch heerlijk kunstzinnige graphics. Uniek hier is de innovatieve manier waarop tijd wordt gebruikt: je kunt het heden, verleden en de toekomst tegelijkertijd waarnemen, wat onder andere nodig gaat zijn voor de vele puzzels die je tegenkomt. »

MONSTERS, MONSTERS...

POKÉMON BRILLIANT DIAMOND & SHINING PEARL — 2022



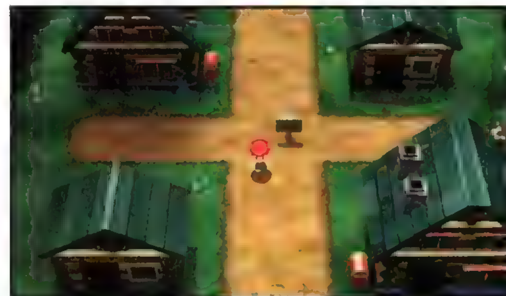
De vierde generatie Pokémon-games – Diamond, Pearl en Platinum – hebben een speciaal plekje in de harten van Poké-fanaten. Voor veel fans van het eerste uur was het de laatste generatie waar ze nog met enthousiasme indoken, en voor veel van de jongere fans (lees: Gen-Z'ers) was het juist de eerste. Dat we twaalf jaar na Pokémon Platinum dus remakes krijgen, is voor een ontelbare hoeveelheid gamers een nostalgische, 'super effective' pijl in het hart. Dit verklaart ook waarom er gekozen is om voor uiterst getrouwe remakes te gaan, want met zoveel gevoelens op het spel wil men op zo min mogelijk teentjes trappen.

Safe

Het probleem is dat men hier te véél op safe aan het spelen is, vooral in een tijdperk waarin Pokémon al volledig 3D gegaan is en games als Final Fantasy 7 Remake hebben laten zien wat de potentie is van opnieuw gemaakte JRPG's. Brilliant Diamond en Shining Pearl, daarentegen, lijken niets vernieuwends te willen doen, los van het verplichte nieuwe laagje verf. En dus is het perspectief nog steeds 'van boven', wat in combinatie met de 3D-graphics betekent dat we met een 'ingedrukt' chibi-stijltje opgezadeld zitten. Gecombineerd met de felle, platte kleuren oogt dit anno 2021 nogal goedkoop. Alsof het een mobile game is. We gaan de games zeker spelen – de Sinnoh-regio is de shit, yo – maar, ja, ook wij hadden hier liever het 'volwassenere', grootsere, normaal geproportioneerde uiterlijk van de Let's Go- en Sword & Shield-games gehad.

Antimaterie

Zoals ik echter al zei, is Sinnoh wel een van de toffere locaties van het Pokémon-universum, mede omdat het ook qua lore zo'n belangrijke plek is: van alle landen in de wereld was dit de eerste die geschapen was, en dus ook de eerste waar pokémon rondliepen. Dit is ook waarom de legendarische monsters ervan – Palkia, Dialga en Giratina – de belichamingen zijn van concepten als tijd, ruimte en antimaterie. Het verhaal van de games is bijpassend episch: de terroristische organisatie Team Galactic wil die legendarische pokémon vangen om met hun krachten het gehele Pokémon-universum opnieuw vorm te geven. En natuurlijk kunnen zij alleen gestopt worden door jou, een tiener en zijn/haar verzameling aan verrassend vernietigende knuffeldiertjes. Het is een tijdloze queeste; een die verklaart waarom (zelfs met die teleurstellende grafische stijl) Brilliant Diamond en Shining Pearl waarschijnlijk alsnog meer gaan verkopen dan de Bijbel.



NEW POKÉMON SNAP — 30 APRIL 2021

Het meer dan twintig jaar oude Pokémon Snap (ik ben zo ontiegelijk oud, man) wordt nog altijd gezien als een van de beste games op de Nintendo 64. En het is niet raar om te zien waarom, want de game was relaxt, fijn om te zien, een viering van het Pokémon-merk en vooral uniek. Fotografiegames zijn er namelijk niet echt, laat staan games die de schoonheid van deze kunstvorm op toegankelijke en verslavende wijze over weten te brengen. Dat er eindelijk – éíndelijk – een vervolg aankomt, is dus reden tot vreugde. Want, ja, het is meer van hetzelfde, maar gezien de originaliteit van het concept is dat allesbehalve een minpunt. Tel daar ook nog de prachtige graphics bij op (Pokémon heeft er nog nooit zo strak uitgezien) en het feit dat deze game mag kiezen uit een kleine 900 verschillende monsters in plaats van de 150 van vroeger – Alolan Raichu die op z'n staart over het water surft! –, en je snapt waarom sommigen enthousiaster zijn voor New Pokémon Snap dan voor de andere games op deze twee pagina's. En wie niet van Pokémon houdt? Die kan hier alsnog van genieten, al is het maar om spelenderwijs enkele beginselen van fotografie (zoals compositie) te leren en te oefenen.

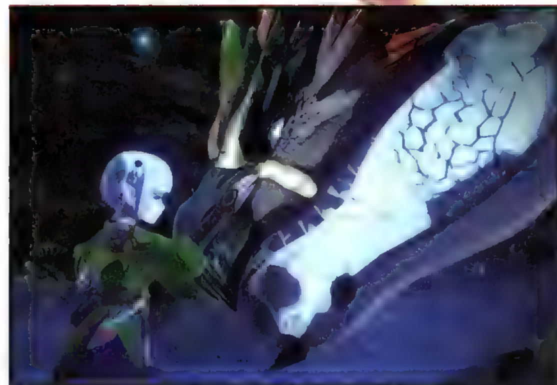




...EN NOG EENS MONSTERS



MONSTER HUNTER STORIES 2: WINGS OF RUIN — ZOMER 2021



De grap van deze special is dat ik allesbehalve overdreef toen ik zei dat de Switch werkelijk bedolven gaat worden onder JRPG's, want bijna alle games op deze twee pagina's vallen onder dat genre. Ja, zelfs Wings of Ruin, want ondanks dat het een Monster Hunter-game is, is het geen boss rush-achtige action-adventure zoals het zojuist gelanceerde Monster Hunter Rise. De Monster Hunter Stories-spin-offs zijn namelijk Pokémon-achtige JRPG's waarin helden monsters berijden om het op te nemen tegen kwaadaardige monsters. Ook vergelijkbaar met Pokémon zijn de turn-based gevechten waarbij een steen-papier-schaar-systeem de sleutel tot overwinning vormt.



Uniek aan Stories is echter dat hier geen monsters gevangen worden: de nadruk ligt op het infiltreren van leefomgevingen zoals grotten, het jatten van monstereieren en die vervolgens uitbroeden om zo je verzameling monsters aan te vullen. Zo dus ook bij Wings of Ruin, die de formule aanscherpt en uitbreidt, en zijn voorganger ook visueel ver achter zich laat dankzij de sprong van de 3DS naar de Switch. Fans zijn vooral benieuwd naar het nieuwe verhaal, dat om een mysterieus kwaad draait dat alle iconische Rathalos-draken uit het land lijkt te drijven.

POKÉMON LEGENDS: ARCEUS — 2022

Zo teleurstellend als Brilliant Diamond en Shining Pearl eruitzien, zo veelbelovend oogt Pokémon Legends: Arceus. De aankondiging van deze game kwam volledig uit het niets, en lijkt eindelijk alles te gaan doen waar Pokémon-fans al sinds de dagen van de GameCube van hebben gedroomd: een gigantische, MMO-achtige open wereld waar je kunt gaan en staan waar je maar wilt, maar dan in het Pokémon-universum. F*ck. Yes. Waar Sword en Shield dus te bang waren om qua ambitie en schaal verder te gaan dan pootjebaden, zal Legends: Arceus ons eindelijk onderdompelen in een gigantische, Breath of the Wild-achtige wereld vol met wilde monstertjes. Het is jammer dat Game Freak alsnog voorzichtig doet door deze richting te verpakken als een spin-off, maar gelukkig hebben ze beloofd de game wel dezelfde liefde en aandacht te geven als een 'hoofddeel'. En persoonlijk ben ik ook uiterst geïntrigeerd door de creatieve keuze om de game nog ver voor alle hoofdgames te laten afspelen, in een tijd waarin de grote steden nog niet bestonden, de PokéBalls nog van hout werden gemaakt, en de allereerste PokéDex slechts een prototype is.
Dit is Pokémon op z'n meest ambitieus.





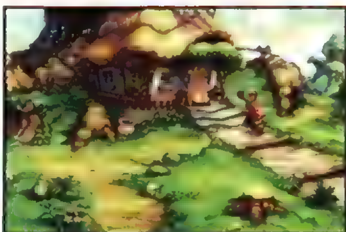
YO-KAI WATCH 4 — 2021

Het vierde deel van de Yo-kai Watch-serie – een Pokémon-achtige franchise die om koddige herinterpretaties van Japanse mythologische wezens draait – is in Japan al een behoorlijke tijd uit. Eén van de redenen dat we nog geen westerse lokalisatie hebben gezien, is dat de serie hier niet zo hard wist aan te slaan als men gehoopt had; de fysieke versie van 3DS-game Yo-kai Watch 3 kreeg hier dan ook maar een mini-oplage. Het ziet er dan ook naar uit dat het vertaalde vierde deel later dit jaar alleen nog maar in de Verenigde Staten uitgebracht gaat worden, maar: reden om eindelijk weer iets te importeren, zeg ik je. De Switch is toch lekker regiovrij! Het vierde deel is namelijk met gemak de beste in de serie, mede omdat het de oppervlakkige, door minigame-gereguleerde combat van de eerste drie games vervangen heeft. Yo-kai Watch 4 is namelijk een heuse actie-RPG, met real-time combat waarbij je zowel met je menselijke avatar als je drie yo-kai over het slagveld rent en flinke klappen uitdeelt. Ook speelt de game zich in drie verschillende tijdperken af, dus zowel qua gameplay als qua hoeveelheid content is deel 4 de Yo-kai Watch-game die ik altijd al gewild heb. »



WIE GRIJPT NAAR HET ZWAARD...

LEGEND OF MANA – 24 JUNI 2021



De uitstekende actie-RPG-serie Mana is een bizarre. Het begon als een handheld-spin-off van Final Fantasy maar werd dankzij Super Nintendo-hits Secret of Mana en Trials of Mana z'n eigen ding. Het vierde deel, Legend of Mana, verscheen echter op de PlayStation, dus dat deze heruitgave nu eindelijk verkrijgbaar gaat worden op een Nintendo-platform, voelt erg 'juist'. Samen met de heruitgaves Collection of Mana en Trials of Mana zijn de vier 'goede' Mana's straks dus verenigd op één platform: de Switch. Yay!

NINJA GAIDEN: MASTER COLLECTION — 10 JUNI 2021

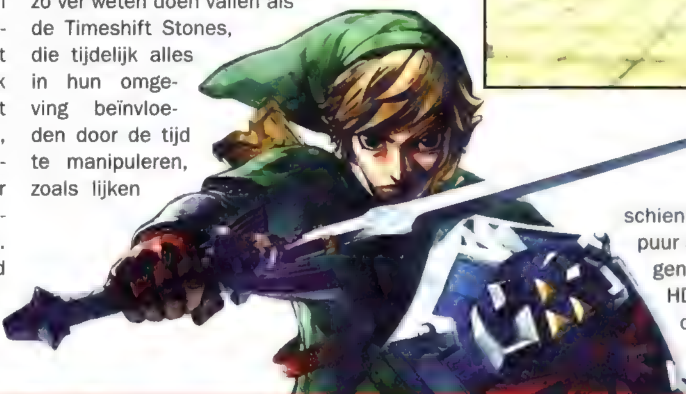
Move over, Dark Souls, want de originele ultraharde serie is terug om te laten zien wat uitdagend ook alweer betekent. Het goede nieuws? Van Ninja Gaiden 3 krijgen we de Razor's Edge-versie, die strakkere combat en moeilijkere bazen bevat. Het slechte nieuws: van de eerste twee games krijgen we de Sigma-edities: 'gestroomlijnde' versies met, onder andere, minder vijanden. Een allesbehalve perfecte collectie dus, maar wij zijn al blij genoeg om opperninja Ryu Hayabusa weer te zien!



THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD — 16 JULI 2021

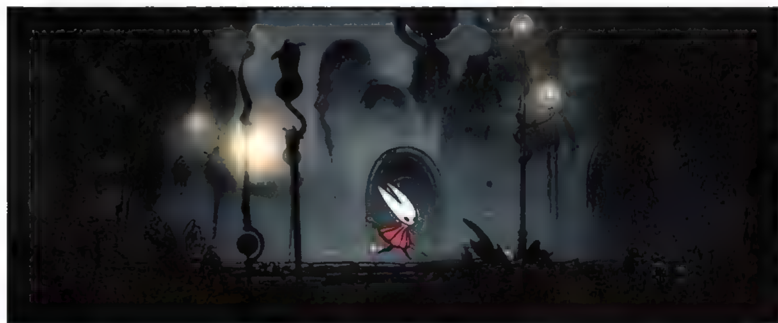
Het 'HD'-gedeelte van deze remaster is niet de voornaamste reden dat het geweldig nieuws is dat Skyward Sword opnieuw wordt uitgebracht. Nee, het feit dat de combat volledig op de schop gaat om nauwkeuriger te worden en te kunnen werken met de gyroscopen van de Joy-Con, dát is het goede nieuws. Want, ongeacht of je het polariserende wereld-design van Skyward Sword geweldig of verschrikkelijk vond, niemand die kan ontkennen dat de motion controls wat verfijning konden gebruiken. Dit was voor mij dan ook de enige 3D-Zelda waarbij ik het halverwege moest opgeven, simpelweg omdat de combat niet werkte, zelfs niet met die bijgeleverde Wii Motion Plus-adapter. De game registreerde mijn diagonale slagen voor geen meter, vooral niet tijdens de intense, meervoudige gevechten tegen flamboyante slechterik Ghirahim.

Dat ik dus eindelijk de kans krijg om Skyward Sword – de vroegste game in de gehele serie, als je naar de chronologie kijkt – uit te spelen, vind ik reden tot juichen. Want ondanks de vele controversiële keuzes die Nintendo met deze game gemaakt heeft om iets nieuws te doen, bevat het ook een paar van de allerbéste keuzes. De Zandschip-kerker is wellicht de tofste dungeon in de gehele franchise, en weinig gameplay-elementen hebben mijn onderkaak zo ver weten doen vallen als de Timeshift Stones, die tijdelijk alles in hun omgeving beïnvloeden door de tijd te manipuleren, zoals lijken die weer tot leven komen en vijanden die in peuters veranderen. Goed, misschien lag mijn nare ervaring met het origineel puur aan mezelf en m'n spastische bewegingen, maar de belofte dat Skyward Sword HD op elk vlak een verbetering lijkt te worden, maakt mij heel gelukkig. En de Zelda-franchise verdient dit ook gewoon.



HOLLOW KNIGHT: SILKSONG — 2021

Hollow Knight was een van de beste indiegames van de afgelopen jaren, mede omdat dit gameplay-monster de intrige van het metroidvania-genre perfect wist te combineren met de uitdaging van Dark Souls. En dat alles in een oogstrelend, duister-doch-schattig, Tim Burton-achtig jasje. Silksong staat dus al heel lang op onze verlanglijst, simpelweg omdat het meer wordt van dat alles: het verkennen van een gigantische kaart, platformactie die zich kan meten met de beste Castlevania, en bazen die m'n ass kicken tot ik jank.





SAMURAI WARRIORS 5 — 27 JULI 2021

Je kent Dynasty Warriors wel: het is een over-de-top herinterpretatie van de slagvelden in het klassieke boek Roman van de Drie Koninkrijken, over de gewelddadige hereniging van China. De gameplay is op z'n musou's: het in elkaar hakken van letterlijk duizenden vijanden per level, met simpele combo's. Samurai Warriors is exact hetzelfde, maar dan in het Sengoku-tijdperk: over de hereniging van Japan. Samurai en ninja's, dus. Helemaal prima, vooral omdat deel vier alweer zeven jaar oud is!

...IS OOK GEKKE SHIT WAARD!





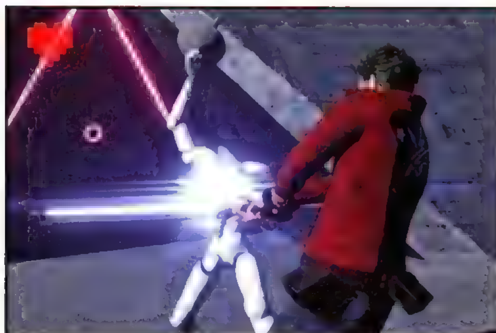
MIITOPIA — 21 MEI 2021

Deze remake van het ondergewaardeerde 3DS-spelleke is een JRPG (het zal eens niet...) met als belangrijkste wapenfeit de mogelijkheid om al je vrienden en familieleden de hoofdrollen te laten vervullen. Want: zelfs de eindbaas gebruikt je eigen gecreeerde Mii's. Ondertussen moet je er ook voor zorgen dat iedereen het met elkaar kan vinden, want anders vechten ze met elkaar in plaats van tegen de vijand. Flauw? Jazeker. Vermakelijk? Behoorlijk. Heb nu al besloten dat m'n schoonmoeder de Dark Lord wordt.

FAMICOM DETECTIVE CLUB: THE MISSING HEIR & THE GIRL WHO STANDS BEHIND — 14 MEI 2021

Van de ontelbare NES-games die Japan nooit hebben verlaten, behoorden de twee Famicom Detective Club-games (point & click-adventures) tot de meest gewilde, mede vanwege hun goed geschreven moordmysteries. Niemand die het zag aankomen dat wij westerlingen een dikke dertig jaar (!) na dato deze games eindelijk mogen gaan ervaren, door middel van prachtige, handgetekende remakes. Hopelijk verkoopt dit tweeluik goed, want er bestaat ook nog een zeldzaam derde deel dat in Japan alleen is uitgebracht voor de Famicom Satellaview-uitbreiding...





NO MORE HEROES III — 27 AUGUSTUS 2021

Als je weet wat de No More Heroes-serie precies is, dan hoef ik je niet uit te leggen waarom we met smart zitten te wachten op deel drie. Als je niet weet wat het is, dan... weet ik niet waar ik met de uitleg moet beginnen. Laat ik het zo zeggen: het is ontsproten uit het brein van SUDA51, je kunt je game alleen opslaan door naar het toilet te gaan, en grasmaaien is een ontzettend belangrijke activiteit. Ja, het is zo'n game; een die zowel een liefdesbrief als een middelvinger is naar het medium én wij gamers. Hoofdrolspeler Travis Touchdown is dan ook het best te beschrijven als een soort Japanse Deadpool: hij is een nerd van jewelste, maar weet (dankzij z'n 'lightsaber') net zo dodelijk te zijn als dat 'ie hilarisch is. Net als de vorige twee hoofdgames, zal No More Heroes III zich ook weer afspelen in de open wereld van Santa Destroy, waar Travis z'n best moet doen om de beste huurmoordenaar van de stad te worden, onder andere door... allerlei baantjes (minigames!) aan te nemen en genoeg geld te verdienen voor betere gear. Deze keer moet Travis het echter ook nog eens opnemen tegen een buitenaardse invasie. Kan 'ie wel.

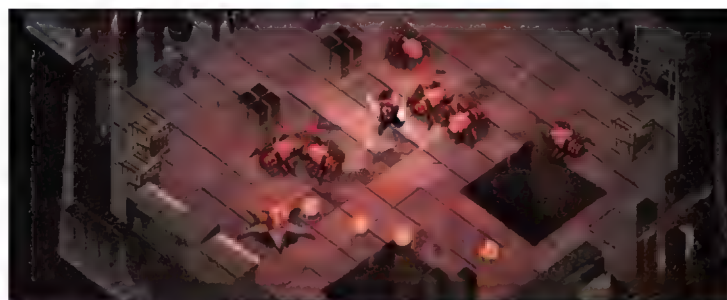


NEON WHITE — 2021

Neon White ziet eruit als de gestoordste shit in tijden: het is stijlvol, het is een first-person shooter, het is een bliksemsnelle platformer, het gebruikt speelkaarten voor speciale aanvallen, én het speelt zich af in de hemel. Het is DOOM meets Bayonetta, gekruist met Mirror's Edge, en als die beschrijving je niet van opwinding voorziet, dan weten wij het ook niet meer. We kunnen niet wachten om dit op onze Switch te smijten... al schreeuwt een game als deze stiekem om VR.

BOYFRIEND DUNGEON — 2021

Blijkbaar was ik niet de enige die tijdens het spelen van Diablo dacht: "Leuk hoor, dit soort dungeon-crawlers, maar ik zou het zoveel vetter vinden als dit ook nog eens een dating-sim was!" Oké, dat ik heb eerlijk gezegd nooit gedacht, maar de makers van Boyfriend Dungeon dus wel. Want alle negen wapens in deze game kunnen veranderen in bijzonder aantrekkelijk getekende personages, die je vervolgens, tussen het hakken door, ook nog eens kunt daten. En je kunt zelf de geslachten van de 'wapens' kiezen, dus ook alle cancelende woke-gamers kunnen hiervan genieten! ✖



VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"WANT HOE MORTAL IS DE KOMBAT ZONDER FATALITY'S?"



Erg 'mortal'. Of worden er in Wouters omgeving zo veel ruggengraten uit lichamen gerukt dat het de norm is?

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"EIGENLIJK VOELDEN ÁLLE ZOGENAAMD SPANNENDE GAMES NA MIJN AANGRIJPENDE ERVARINGEN IN TLOU2 ALS KINDERACHTIGE BULLSHIT."



Mario, handen op je oren!

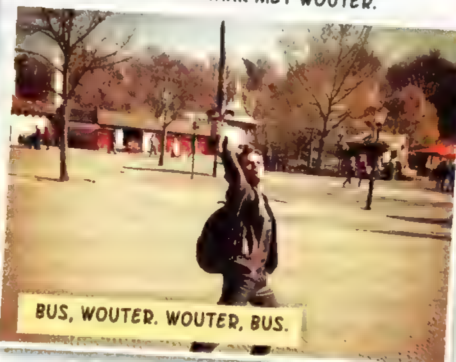
SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"HET SLECHTE NIEUWS IS DAT IK AL DIE ACHT PAGINA'S NOG NIET AF HEB."



Het goede nieuws was dat 'ie de helft wél af had. Smoezen is een kunst, hoor.

"MEDE OMDAT IK, VERY LAST-MINUTE, KOERSWIJZIGINGEN HEB MOETEN VERRICHTEN, IN SAMENSPRAAK MET WOUTER."



BUS, WOUTER. WOUTER, BUS.

"DAT SPECIAALBLAD KOMT WAT LATER... IK KAN GEEN SMOEZEN VINDEN."



De hel is bevroren en Pasen en Pinksteren vallen op één dag, blijkbaar.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

- Apex Legends (Switch)
- Maquette
- Rustler
- Rogue Heroes
- Taxi Chaos
- Kaze and the Wild Masks
- Loop Hero

VIER JAAR NINTENDO

EEN NIEUW GOUDEN TIJDPERK



De Nintendo Switch bestaat deze maand alweer vier jaar en de console gaat als een banaan. Maar hoe lang nog? Jacco blikt terug op het absurde succes.

Ah, de Switch, wat een prachtig verhaal. Nintendo ging gigantisch op z'n Japanse gezicht met de Wii U, een console die in een neerwaartse spiraal belandde en legendarisch ten onder ging. Uit het as van de gefaalde platform herees de Switch: een console die qua verkopen en ontvangst keihard op weg is naar de maan. Je vraagt je misschien af waarom, en of de veel krachtigere PlayStation 5 en Series X die Switch-raket binnenkort uit de lucht schieten. De antwoorden op die vragen zijn, zoals altijd bij Nintendo, lekker complex.

GESLAAGD EXPERIMENT

Nintendo is dat kind uit de klas dat altijd briljante ideeën lijkt te hebben. Sommige experimenten werken tegen alle verwachtingen in (Nintendo DS, Wii) en sommige falen zo hard dat er nog jaren over wordt nagepraat tijdens de pauze (Power Glove, Wii U). De 'NX' was op papier natuurlijk een geweldig idee, maar kon gezien de staat van Nintendo in 2017 alle kanten op. Sceptici voorspelden het 'einde' van Nintendo, anderen stonden te popelen om de Wii U achter zich te laten in de hoop niet meer het doelwit van flauwe grappen te zijn. Zoals we inmiddels weten is de Switch bijna 80 miljoen keer verscheept – wat in coronatijd praktisch 'verkocht' betekent – en Switch-titels breken verkooprecords.

Een groot deel daarvan is te danken aan de megaduidelijke boodschap van het hybride apparaatje. Waar 'Wii U' klinkt als een soort hartslagmeter voor de Wii, is de boodschap van de Switch duidelijk: het is een console die je mee kan nemen. Geen kabels, cloudsaves of suffe extra tablets, gewoon één apparaat met al je favoriete Nintendo-games. Die samensmelting van Transformers-proporties is daadwerkelijk iets wat voorheen nog niet mogelijk was, en het is voor iedereen gemakkelijk te begrijpen. Het imago van Nintendo werd sowieso 'cooler' dankzij de Switch. We nemen nog steeds niet onze Switch mee naar huisfeestjes – al heb ik vaak genoeg soep gegeten en Super Smash gespeeld in de La Place –, maar de Switch oogt wel gewoon volwassener.

TOPPERMACHINE OF RECYCLEPLATFORM?

In maart 2017 sloeg de Switch dan ook in als een bom. Wát een ervaring was het om consolegames mee te kunnen nemen en onderweg naar de PU-redactie lekker Korok Seeds te verzamelen. The Legend of Zelda: Breath of the Wild is





SWITCH

DOOD GENEGEERD

Vorige maand werd Zelda 35 jaar! Op social media waren een hoop verontwaardigde Ninty-fans te vinden die boos waren omdat Nintendo de verjaardag volledig dood negeerde. Is Link het dan niet waard? Jawel, en zodra Mario's verjaardagsfeestje voorbij is trekt het alles uit de kast met Skyward Sword, Twilight Princess en The Wind Waker voor de Switch. Let maar op.

natuurlijk nauw verbonden met de release, een meesterwerk van een game op een gloednieuw, innovatief platform. Meesterlijke launchgames zijn voor Nintendo geen uitzondering, maar dat het bedrijf in de maanden daarna keihard doorpakte was een flinke verrassing. Waar de Wii U slechts elke paar maanden een first-party-titel kreeg, verschenen in 2017 Splatoon 2, Mario Kart 8 Deluxe, Mario + Rabbids Kingdom Battle, Xenoblade Chronicles 2 en Mario fucking Odyssey. De stroom aan games was bijna overweldigend en hintte naar een rooskleurige toekomst. Eerlijk is eerlijk, het lanceerjaar van de Switch is nog altijd niet geëvenaard. Breath of the Wild en Mario Odyssey overtref je natuurlijk niet zomaar, maar dat weerhield The Big N er niet van om een consistente line-up aan uitstekende eigen titels op gang te houden, met hooguit twee maanden tussen nieuwe games. Fire Emblem: Three Houses, Super Smash Bros. Ultimate en Super Mario Maker 2 zijn enkele voorbeelden van absolute bangers die zorgvuldig uitgespreid over de afgelopen vier jaar uitkwamen.

Een groot voordeel is natuurlijk dat Nintendo flink kan kapitaliseren op Wii U-parels die slechts anderhalve man en een paardenkop hebben gespeeld. Sommige periodes leek het wel alsof de Switch een remaster-machine is die titels recyclet en weinig nieuws te bieden heeft. Dat splijt de fanbasis behoorlijk in tweeën, want enerzijds is het natuurlijk schandalig dat ze zestig euro durven te vragen voor een brakke port als Pikmin 3 Deluxe, anderzijds zijn het vaak steengoede games die het verdienen om gespeeld te worden. Hoe dan ook zal het binnenkort stoppen; met Super Mario 3D World, Donkey Kong Country: Tropical Freeze en Bayonetta 2 zijn letterlijk bijna alle Wii U-toppers overgepompt.

INDIES EN THE SWITCHER 3

Maar het zijn niet alleen de remasters van Wii U-games die in de afgelopen vier jaar de 'gaatjes' opvulden. Een bijkomend voordeel van een explosief groeiend platform is dat derde partijen ineens weer aan komen kloppen om hun game uit te brengen. Voor indies bleek de Switch een







GROOTSTE AANKOMENDE NIEUWE SWITCH-EXCLUSIVES

- New Pokémon Snap
- Mario Golf: Super Rush
- Zelda: Breath of the Wild 2
- Pokémon Legends: Arceus
- Metroid Prime 4
- Bayonetta 3
- Splatoon 3

goudmijn: titels die al tijden uit waren op andere platformen en het redelijk deden, verkochten honderdduizenden tot miljoenen exemplaren op de Switch. Nog altijd is de Switch hét platform om je kleine artsy project op uit te brengen – vaak naast een PC-versie. En daar ben ik de ontwikkelaars en Nintendo dankzij hun uitstekende support ontzettend dankbaar voor. Als consolegamer had ik misschien nooit titels als Celeste, Steamworld Dig 2 en Hollow Knight 2 ontdekt.
Niet dat AAA-titels ontbreken. Ontwikkelaars wringen zich in allerlei bochten om hun blockbusters op de Switch te krijgen, puur om te profiteren van de gigantische hoeveelheid Switch-bezitters. Zodoende zijn Doom Eternal, Mortal Kombat 11, NBA 2K21 en zelfs The Witcher 3: Wild Hunt (die 93 verdedig ik tot de dood) op het platform te spelen. De een is zorgvuldiger overgezet dan de ander, maar ze zijn speelbaar, en in ieder geval het bewijs dat Nintendo weer serieus wordt genomen door de grote uitgevers.

NINTENDO SWITCH ONLINE

Van alle dingen die beter kunnen aan de Switch, is Nintendo Switch Online misschien wel de meest belangrijke. Waarom zijn er nog friendcodes? Waarom kan ik niet gewoon voice-chatten tijdens Animal Crossing? Waarom werkt het überhaupt zo kut? Gelukkig betaal je er niet de hoofdprijs voor en krijg je toffe retrogames bij je abonnement, maar come on!

HOE LANG NOG?

Maar voor hoelang nog? Dat is de vraag die de release van de PlayStation 5 en Series X/S oproepen, twee consoles die letterlijk en figuurlijk een paar maten te groot zijn voor de Switch. Sommige ontwikkelaars moesten al gniffelen bij het idee van een Switch-versie – zoals CD Projekt Red met Cyberpunk 2077, wat natuurlijk ontzettend ironisch is aangezien de game op PS4 en Xbox One voor geen hol draait. Maar er zit wel een kern van waarheid in: als mensen eindelijk massaal een next-gen-console in huis kunnen halen en de PS4 en Xbox One verleden tijd zijn, wordt het grafische gat tussen Nintendo en Sony en Microsoft wel érg groot. Velen wijzen daarom naar de Switch Pro als de Messias. Volgens hardnekkige geruchten moet de krachtigere Switch dit jaar verschijnen en zou het de oplossing moeten zijn voor het 'hardwareprobleem' dat er volgens velen aankomt.
Maar eigenlijk is dat probleem net zo relevant als de 5G-masten die ons T-Mobile-branded corona bezorgen: het bestaat niet. Het kan Nintendo namelijk helemaal niks schelen of de volgende Assassin's Creed op het platform draait of hoeveel teraflops de Series X uitperst. De top tien bestverkochte Switch-games zijn daar het allerbelangrijkste voorbeeld van: die bestaat volledig uit first-party-titels waar je een Switch voor móét hebben. Animal Crossing verkocht vorig jaar tientallen miljoenen Switch-consoles, niet de port van The Witcher 3 of Doom Eternal. Nintendo lacht om al die grote uitgevers die hun games willen uitbrengen op het platform. Kijk eens wie er nu de baas is?
En stel nou dat er wél dit jaar een veel krachtigere Switch Pro op de markt komt; een console die beschikt over 4K-graphics en ray-tracing, en op wonderbaarlijke wijze niet spontaan in de fik







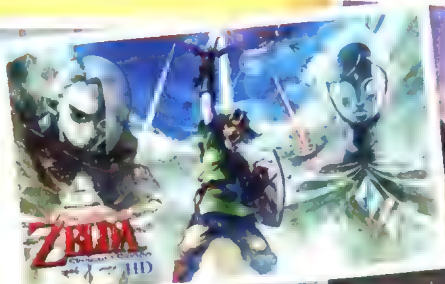
DUBBELE DIP

Remasters en ports zijn voor Nintendo minstens net zo lucratief als het uitbrengen van een nieuwe game. Mario Kart 8 Deluxe is nog altijd de bestverkochte Switch-game, met ruim drie keer zoveel verkochte stuks als het origineel. Ook New Super Mario Bros. U Deluxe ging dik over het origineel heen en Pikmin 3 Deluxe is de bestverkochte Pikmin-game ooit. Ruik jij dat ook? Ik ruik geld!

vliegt. Daarmee zou Nintendo niet alleen plots afwijken van de strategie die ze 80 miljoen verkochte consoles heeft opgeleverd, maar die 80 miljoen arme mensen ook nog eens dwingen om een nieuw platform te kopen. Men lijkt namelijk te vergeten dat Nintendo koste wat het kost de bestaande fanbasis moet blijven ondersteunen, en een Switch Pro qua rauwe processorkracht in de buurt zou kunnen komen bij een PS5. Je wilt gewoon niet de volgende Mario Odyssey exclusief maken zodat 'ie alleen op de beste versie draait.

DE PRO IN SWITCH PRO

Er is een scenario waarbij dat laatste overigens wél kan: cloud gaming. Nintendo is inmiddels in zee gegaan met de Taiwanese cloudgamingboer Ubitus, die belooft 'talloze games' naar het platform te brengen. Er bestaat dus een wereld waarin Cyberpunk 2077 wél naar de Switch komt, maar op twee manieren: via cloudgaming op de oude Switch en native draaiend op de Switch Pro. Of je daar blij van moet worden is een tweede, want zelfs anno 2021 werkt cloud gaming nog niet ideaal. Bovendien moet ik nog steeds een friendcode intikken om iemand toe te voegen, want bij gebruikersnamen stort Nintendo's infrastructuur al in.





Is de Switch Pro dan helemaal niet nodig? Integendeel, er kan genoeg worden verbeterd aan Nintendo's al indrukwekkende apparaatje. Zo pleurt het ding nog steeds om als je hem op de standaard wilt zetten, zijn de randen rondom het scherm wel érg 2010 en mag de kwaliteit van de knoppen en sticks omhoog. De hele Joy-Con mag wat mij betreft zelfs op de schop, met sticks die niet meer driften, volwaardige triggers en een grotere maat voor mijn monsterhanden. Bovendien kunnen veel games ook wel wat extra processorkracht gebruiken: zorg ervoor dat Switch-games op z'n minst standaard op 1080p draaien, ook in handheldmodus.

APPLAUSJE

Ook met de komst van Sony's en Microsofts consoles blijft de Switch voorlopig nog wel even knallen. Daarvoor verkoopt 'ie gewoon te goed; de Switch is hard op weg om de PS4 en de Wii in te halen. Ook de line-up begint na een wat kariger 2020 langzaam vorm te krijgen. New Pokémon Snap, Mario Gold: Super Rush en Zelda: Skyward Sword HD komen de eerste helft van dit jaar uit, met dit najaar Pokémon Brilliant Diamond en Shining Pearl en – even een schietgebedje doen - het vervolg op Breath of the Wild. Ook al gebeurt dat laatste niet, dat ding verkoopt toch wel.

En zo heeft Nintendo het mooi weer geflikt. Het ergens zo stijve Japanse bedrijf heeft een diepe duik genomen met een gek experiment, en het veranderde in goud. Nintendo weet zichzelf ondanks alle misstappen en rare keuzes keer op keer opnieuw uit te vinden. Dat is wel een applausje waard. ✖





JAMES BOND IN GAMING: EEN 'ROERIGE' GESCHIEDENIS

THE NAME IS BOND... GAMES BOND!

Wist je dat James Bond vaker in computerspelletjes acteerde (26 keer) dan in films (24 keer)? Jep, de gamecarrière van 007 is even rijk als – pun intended – roerig. In afwachting van IO's nieuwe titel blikt Graddus zowel terug, als vooruit. "No, mister Bond... I expect you to play!"



Vraagje: wat is de meest recente James Bond-game? Uuuuuuhm, Spectre, ofzo? Skyfall? 2015, 2016-ish...?
NOPE! Het was 007 Legends, uit 2012. Negen jaar geleden. Negen jaar! Hoe is dat nou toch mogelijk bij zo'n popcultuur-icoon?

DOWNRIGHT SHITTY

Ach, het is niet de eerste 'droge' periode uit Bonds carrière. Eind jaren '80, begin jaren '90 zat er bijvoorbeeld zes jaar tussen de films License to Kill en GoldenEye. James Bond moest zichzelf even heruitvinden: de koude oorlog was voorbij, je kon vrouwen niet meer zomaar in hun kont knijpen en er was ook ordinair gedonder over rechten enzo.
Hetzelfde lijkt momenteel aan de hand met Bonds gamecarrière. De inmiddels negenjarige leemte sinds 007 Legends is by-far de langste periode zonder Bond-game en er zal waarschijnlijk nog wel een jaartje bijkomen voordat IO's nieuwe 007-titel in de schappen ligt. Ook dit lijkt een vorm van 'terug naar de tekentafel': de meest recente Bond-spellen varieerden kwalitatief tussen 'meh' (Quantum of Solace, Blood Stone) en downright shitty (007 Legends) en verkochten matig. Het kostte de vaste Bond-ontwikkelaar Eurocom de kop, waarna uitgever Activision meteen maar de rechten dumpte.

HER MAJESTY

En nu gaat IO Interactive er dus mee aan de haal. Zo op het eerste oog een match made in

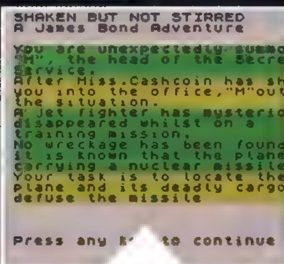
MIJN TOP 5 BOND-FILMS



Ik ben een sucker voor Moore, dus tja...

1. A View to a Kill
2. Casino Royale
3. Octopussy
4. GoldenEye
5. On Her Majesty's Secret Service

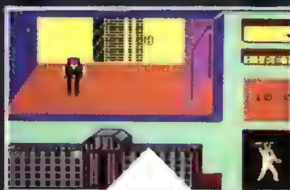
TIJDLIJN



Shaken But Not Stirred
(1982, ZX Spectrum)
Jij bent Bond, James Bond, en in deze adventuregame vecht je je een weg door... eindeloze lappen tekst! Even opwindend als een blokuur wiskunde.



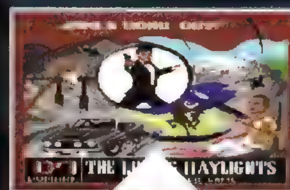
James Bond 007
(1983, o.a. Atari 2600 en Commodore 64)
Altijd al met die prachtige Lotus Esprit uit For Your Eyes Only willen spelen? Dit is je kans. James Bond 007 is een prima side-scrollertje vol herkenbare Bond-momenten.



A View to a Kill
(1985, o.a ZX Spectrum en Commodore 64)
A View to a Kill is een van mijn favo Bond-films, puur doordat Roger Moore de camp-kraan maximaal opendraait. De gelijknamige games (er zijn twee versies) hebben een stuk minder persoonlijkheid.



James Bond 007: Goldfinger
(1986, MS DOS)
Soort van semi-vervolg op A View to a Kill. Ook toen deden uitgevers al aan melkie-melkie, kennelijk...



The Living Daylights
(1987, o.a ZX Spectrum en Commodore 64)
Een ouderwetse run-and-gunner zoals je ze eind jaren '80 zoveel zag. De game, ontwikkeld door Domark (later ook wel bekend als Eidos) is absoluut geen hoogvlieger, maar fuck het: Bond zit erin. En Q.



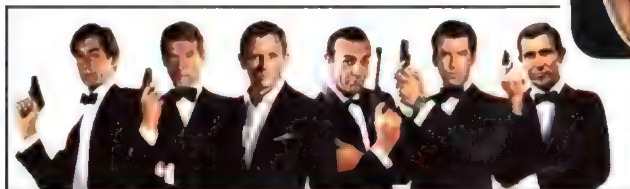
REDACTIEMENINGEN



Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
Ik zag Moonraker als negenjarig jochie in de bioscoop en dat maakte diepe indruk. Het was in de ruimte, met allemaal mooie vrouwen en die enge gast met dat stalen gebit. Roger Moore zal voor mij altijd de enige echte James Bond blijven, ik vond het heel vreemd dat Bond later door allerlei nietsnutten werd gespeeld.
Favo Bond-moment?
Het eerste level van GoldenEye, met die toren, die sniper gun, die tunnel, die auto, die dam... zeldzaam goed.



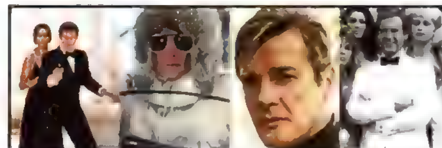
Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
Videobanden terugspoelen na de spectaculaire openingsscène om die nog een keer te kijken, om vervolgens hetzelfde bij de volgende film te doen en dan weer en dan weer. Ik heb de films zelf nauwelijks gezien, maar ken het begin van alle avonturen op m'n duimpje!
Favo Bond-moment?
Met homing missiles op die ene sneeuwmap elkaar het leven zuur maken in Nightfire op de GameCube, of proberen het gat boven de wc in GoldenEye op de N64 in te gaan door schuin achterstevoren te lopen. Multiplayer en 007: een sublieme combo.



ALLE JAMES BONDS, RANKED

Mijn persoonlijke ranglijst van acteurs die 007 hebben vertolkt. Haatmails van Connery-fans mogen naar het bekende redactieadres!

1. Roger Moore
2. Daniel Craig
3. Pierce Brosnan
4. Sean Connery
5. Timothy Dalton
6. George Lazenby



heaven. Want, kom op: haal die barcode weg, ruil die Silverballers in voor een silenced PP7 en laat hem moorden in naam van Her Majesty in plaats van cold hard cash, en Hitmans Agent 47 IS toch gewoon letterlijk James Bond?

Ik heb er in ieder geval megaveel zin in. Vandaar ook deze dikke 007-special, feitelijk een soort liefdesbrief aan het indrukwekkende game-CV van de Britse spion. Want hoe vaak Bond zichzelf nog 'opnieuw' moet uitvinden en hoeveel droge periodes er nog zullen volgen, één ding staat vast: James Bond will return.

GOLDENEYE REMASTER-GATE

Ik zou serieus mijn ongeboren kind inruilen voor een HD-remake van GoldenEye. En in 2007, tien jaar na de release van het origineel, was het bijna zover. Ik weet het nog goed. Rare leek een comeback te maken onder de vlag van Microsoft, met onder andere het toffe Viva Piñata en Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts – een vervolg op een andere Nintendo 64-klassieker. Het zou een kwestie van tijd zijn voordat we Bond weer onder de vingers kregen. De game was al bijna af. Compleet met grafisch geüpdatete singleplayer in 60fps én multiplayer, om helemaal los te gaan via Xbox Live. Maar het werd 2008. En 2009. En 2010. En nog steeds geen GoldenEye. Dwarsligger bleek uiteindelijk een basaal conflict over de rechten. En het moet gezegd: er zijn ook wel een miljoenmiljard partijen bij betrokken: Eon, Danjaq, United Artists, Microsoft, Rare, Nintendo, Activision en waarschijnlijk zelfs de schoonmoeder van Pierce Brosnan.

In 2010 verscheen er wel een dikke XBLA-remaster van Perfect Dark. Het maakte de druiven van het gecancelde GoldenEye eigenlijk alleen maar extra zuur... Tot afgelopen maand, toen ineens de complete closed beta van de GoldenEye-remake op het www lekte! Inmiddels is de build al meer dan 250 miljoen keer gedownload, waaronder door ondergetekende, al heb ik geen idee hoe ik het allemaal werkend kan krijgen. Want ja, technische n00b, enzo. Hopelijk vogel ik het uit voordat mijn eerste kind geboren wordt...

PROJECT 007: WAT WORDT HET NIET?

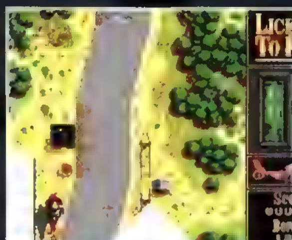
Heeft IO's nieuwe 007-game ook maar 0,1% kans om óver GoldenEye heen te gaan? Geen idee. Momenteel weten we eigenlijk vooral wat de game NIET wordt:

- Project 007 is NIET gebaseerd op een van de films. Het gaat om een origineel verhaal; een origin story zelfs, waarin een jonge Bond zijn 00-status verdient.
- Betekent dit dat de geheim agent wel haar op z'n hoofd heeft maar nog NIET op andere plekken?
- Hoe dan ook, James Bond wordt in Project 007 NIET door een 'bestaande' Bond-acteur gespeeld. Dus geen Craig, Brosnan, Dalton, Moore, Lazenby of Connery.
- De naam 'Project 007' is slechts een working title, en dus NIET de definitieve naam.
- Verwacht NIET dat de game al in 2021 verschijnt. Waarschijnlijk ook NIET in 2022. Voor veel belangrijke development-rollen, zoals Lead Game Designer en AI Programmer, staan immers nog vacatures open op IO's website...
- IO wil puur voor Project 007 opschalen van 200 naar 400 man. NIET niks!
- De Bond-licentie moet namelijk NIET één, maar meerdere games gaan opleveren.
- Qua opzet lijkt Project 007 – in ieder geval op sommige vlakken – totaal NIET op Hitman. In een vacature staat dat de game veel "character-driven scenes" met "substantial dialogue" bevat: het tegenovergestelde van Agent 47's avonturen, dus.
- Project 007 lanceert waarschijnlijk op PC, Xbox Series X/S en PlayStation 5. En dus NIET op de last-gen-consoles.
- Dat was 'em voor nu. Laten we hopen dat we binnenkort meer info krijgen over wat de game WEL allemaal is.

TIJDLIJN



Live and Let Die
(1988, o.a. Amiga en Commodore 64)
Live and Let Die, de game, verscheen 15 jaar na Live and Let Die, de film. Qua graphics en gameplay voelt het ook alsof het spel minstens 15 jaar te laat uitkwam.



007: Licence to Kill
(1989, o.a. MS DOS)
De zoveelste scrollende shooter met James Bond in de hoofdrol. Van het onvermijdelijke Domark, natuurlijk. Zucht. Kon de geheim agent dan echt alleen in B-games spelen?



The Spy Who Loved Me
(1990, o.a. MS DOS)
Hmmm, ik denk dat ik hier maar gewoon de omschrijving van de vorige Bond-game kopieer...



Operation Stealth
(1990, o.a. MS DOS)
Hmmm, ik denk dat ik hier maar gewoon de omschrijv... Nee, wacht! Operation Stealth is anders: een point-and-clicker, waarin 007 voor de CIA werkt. Okeee... Helaas is de kwaliteit bijna net zo crap als de Domark-Bonds.



James Bond Jr.
(1991, SNES, NES)
Medio 1991 was iedereen James Bond, Domark en side-scrolling shooters kennelijk zó spuugzat, dat JB Jr. (Bonds neefje) het stokje moest overnemen.

James Bond 007: The Duel
(1993, Mega Drive, Game Gear)
Hé, een 007-game waarbij je niet eerst tien wodka-martini's naar binnen moet slurpen om er een beetje van te genieten! Zou het dan toch nog goedkomen met Bonds gamecarrière?

GoldenEye
(1995, dedicated handhelds)
Twee jaar vóór GoldenEye 007 was er al een game met dezelfde naam. Een third-person-shooter die op speciale, dedicated handhelds verscheen. Geen topper, wel een gewild verzamelobject.

GoldenEye 007
(1997, Nintendo 64)
Dit is 'em. De beste Bond-game, en misschien zelfs de beste shooter ooit. Ik heb serieus een heel schooljaar verneukt omdat ik alléén maar Temple, License to Kill, Pistols speelde. Mooie tijden.

James Bond 007
(1998, Game Boy)
Obscuur 007-spelletje voor de originele GameBoy. Probeerde waarschijnlijk mee te liften op de GoldenEye-hype, maar ik denk dat zelfs James Bond deze game vergeten is.

TIJDLIJN

REDACTIEMENINGEN

Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
James Bond was een groot onderdeel van m'n jeugd, dus alleen maar liefde voor deze serie... En bedankt he, nu wil ik ze allemaal weer gaan kijken.
Favo Bond-moment?
Mijn favoriete moment was dat ik in de lokale videotheek stond met verschillende Bond-films in mijn handen, met de belangrijke vraag: welke ga ik huren?! Diamonds are Forever, of toch nog een keertje Moonraker?

Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
007 Nightfire. Dit was in feite mijn GoldenEye, de game die ik heel wat uurtjes in co-op heb gespeeld. Het feit dat je een soort fort met lasermijnen kon maken was waanzinnig gaaf!
Favo Bond-moment?
Ik kan er twee bedenken: de bloedstollende achtervolging over de hijskraan in Casino Royale, en die keer dat een dronken guy tijdens Skyfall van de bioscooptrap viel. Hij rolde zo ver door dat hij bijna bij het scherm kwam.

Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
Fuck, nu verwachten ze dat ik lyrisch ga doen over GoldenEye 007, maar het ding is dat in 1997 bij mij thuis geen N64 maar een PlayStation overuren klokte. Vooral met Gran Turismo en Tomb Raider II.
Favo Bond-moment?
1977. Ik was negen jaar oud, zag The Spy Who Loved Me en kon me achteraf maar één ding herinneren: die witte Lotus Esprit die in een soort duikboot transformeert. Iconic shit.

Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
De meest gedistingeerde geheim agent ooit!
Favo Bond-moment?
Mijn ouders hadden vroeger een stacaravan. Elke zomer huurden we een tv en videorecorder van de plaatselijke videotheek. Toen ik oud genoeg was – volgens mijn progressieve ouders in ieder geval – mocht ik een keer alle James Bond-films huren. Ik heb ze allemaal bekeken en vond het geweldig!

Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
Dikke pixels! Er is maar één James Bond-game die telt, toch? Dat is GoldenEye. Lekker met zijn allen een soort ultiem verstoppertje spelen. Ook aan het launchfeestje van 007 Legends heb ik goede herinneringen. In het casino, mensen in pak: helemaal à la James Bond. Alleen spijtig dat het spel zelf nogal een tegenvaller was.
Favo Bond-moment?
De ski-scène uit The World is Not Enough. Pierce is een goede James, maar hoe hij toch ietwat met zijn ziel onder zijn arm die skisprong maakt, zo met die wapperende armen... Er zitten in James Bond veel gekke momenten die je niet snel in andere actiefilms zou verwachten en daarvan is dit toch wel een van de meest onnavolgbare.

TIJDLIJN

James Bond 007: Nightfire
(2002, o.a. PlayStation 2)
Direct vervolg op Agent Under Fire, maar ongeveer 0,07 keer beter. In mijn bescheiden, maar toch professionele mening de beste Bond-game na GoldenEye.

James Bond 007: Everything or Nothing
(2003, o.a. PlayStation 2)
James Bond was aan het begin van dit millennium in topvorm, want na de FPS-goodness van Agent Under Fire en Nightfire staat de Britse spion in Everything or Nothing ook z'n mannetje in third-person.

GoldenEye: Rogue Agent
(2004, o.a. Playstation 2)
Cynische cash-in op de legendarische naam 'GoldenEye', waarin je in plaats van Bond een afgekeurde 007-agent speelt. Met een gouden oog. Ach, weet je: stiekem vond ik het best lachen...

James Bond 007: From Russia with Love
(2005, o.a. Playstation 2)
Sean Connery keert nog één keer terug als Bond, in deze third-person adaptie van From Russia With Love. Een bééééétje weird, maar daarom niet minder leuk.

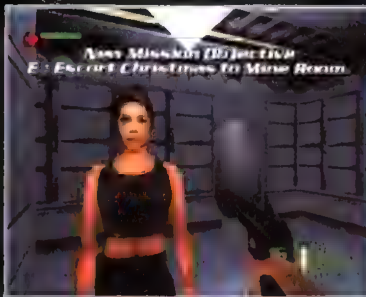
Tomorrow Never Dies
(1999, PlayStation)
PlayStation-bezitters die een soort GoldenEye voor hun systeem verwachtten, kwamen in 1999 bedrogen uit. Tomorrow Never Dies is lelijk, lomp en lijkt in niets op Rares meesterwerk.

The World Is Not Enough
(2000, Nintendo 64, PlayStation)
Eind jaren '90/begin '00 ontkwam je er als Bond-game niet aan om te worden vergeleken met GoldenEye. The World Is Not Enough hield zich daarbij best knap staande.

007 Racing
(2000, PlayStation)
Het idee is tof: racen in iconische Bond-wagens door exotische locaties uit de films. Helaas is de uitwerking meer George Lazenby dan Sean Connery.

James Bond 007: Agent Under Fire
(2001, o.a. PlayStation 2)
Vermakelijke schiettent waarin je teveel aan het handje wordt gehouden. Voelt soms meer als een on-rails-shooter dan een volwaardige FPS.











Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
...dat ik er verrassend weinig mee heb, op nostalgie voor GoldenEye na.
Favo Bond-moment?
Split-screen GoldenEye! En dan compleet afgeslacht worden terwijl ik probeerde uit te vogelen hoe je die controller vasthoudt zonder extra arm – m'n eerste N64 kreeg ik immers pas op m'n achttiende, voor die tijd speelde ik bij vrienden.



Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
Een rolmodel. Helaas mis ik zelf elke vorm van welbespraaktheid, lef én good looks.
Favo Bond-moment?
GoldenEye kijken in de bioscoop. Het was 1995 en de enige manier waarop ik Bond tot dan toe ervaren had, was via low-res VHS-videobanden. Ik zat de hele film op het puntje van mijn stoel!



Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
Nightfire! Deze game is m'n favoriete stukje Bond-media, deels omdat het een videogame is, natuurlijk. En ja: ik vind 'm beter dan GoldenEye 007.
Favo Bond-moment?
Toen ik in 2006 met m'n toenmalige vriendin Casino Royale ging checken, zat ik popcorn te eten tijdens de scene dat Bond – naakt en vastgebonden – gemarteld werd doordat er met een zwaar touw op z'n kloten werd geslagen. In plaats van janken van de pijn, antwoordde Bond op een gegeven moment echter met het legendarische: "Now the whole world's gonna know you died scratching my balls."
Ik had net een hap genomen van m'n popcorn, en moest zó hard en plotseling lachen dat ik me niet alleen bijna verslikte, maar er ook (zichtbaar) een grote klodder snot uit m'n neus schoot. Tot hoorbaar ongenoegen van de dame met wie ik daar was, LOL...



Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
Sean Connery, de beste Bond aller tijden.
Favo Bond-moment?
De ninja's uit You Only Live Twice vond ik zo ontzettend awesome! Het inspireerde mij tot het oefenen van een achterwaartse karatetrap. Twee dagen later moest ik zelf het gat in de muur van mijn slaapkamer repareren.



Als ik zeg 'James Bond', dan zeg jij:
Het zal allemaal wel. Ik ben van het kamp problemen-los-je-op-met-grof-geweld. Niet die softe gentleman-shit. En er wordt ook al niet echt in geneukt...
Favo Bond-moment?
De eindcredits als ik van mijn vriendin móét kijken.









007: Quantum of Solace
(2008, o.a. Xbox 360)
De 007-rechten lagen inmiddels bij Activision, die de Call of Duty-engine gebruikte voor deze wat kleurloze Bond-blaffer. Wel de leukste multiplayer sinds GoldenEye!

GoldenEye 007: Reloaded
(2010, o.a. Xbox 360)
Jongens, wat keek ik uit naar deze remake van GoldenEye. En jongens, wat was 'ie teleurstellend. Een geinig shootertje, maar op geen enkele manier de naam 'GoldenEye' waardig.

James Bond 007: Blood Stone
(2010, o.a. Xbox 360)
Na een paar first-person-escapades keert Bond in Blood Stone terug in de derde persoon. De game is niet aan een van de films geliëerd, waardoor het geheel fris en fruitig smaakt.

007 Legends
(2012, o.a. Xbox 360)
Als wansmaakgamer ben ik de core-doelgroep van 007 Legends. En ik moet zeggen: die vuistgevechten met Oddjob en Blofeld zijn hi-la-risch. Maar zelfs ík snap dat 60 euro voor deze game ongeveer 60 euro teveel is.

WHAT'S THE TEA?

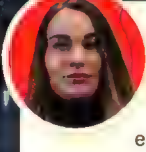
DIT VERWACHTEN WE VAN LUCASFILM GAMES

Disney heeft het merk Lucasfilm Games nieuw leven ingeblazen. Onder die noemer gaan verschillende studio's werken aan games uit de Lucasfilm-stal, zoals een open world Star Wars-game en een nieuwe Indiana Jones-titel. Laura en Alie bespreken hun vermoedens én hoop over de toekomst van het merk.

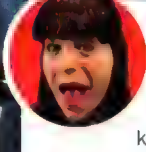




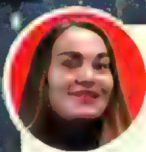
Hoi Laura! De grote gameverrassing van de afgelopen tijd was voor mij toch wel de wederopstanding van Lucasfilm Games. Zag jij dat aankomen?



Hey Alie! Wederopstanding, zo kun je het wel noemen, ja! Ik had het ook nooit verwacht. Ik zag eerder dat alles waar Lucas voor stond eerder zou verdwijnen of opgaan in de naam Disney.



Same, dat was voor mij na het sluiten van LucasArts en de Star Wars-deal met EA ook aannemelijker. Maar dat betekent niet dat ik er niet blij mee ben! Er zijn namelijk al twee games onder de noemer Lucasfilm Games aangekondigd die me behoorlijk aanspreken: een open-world Star Wars-game en een Indiana Jones-game. Laten we beginnen met die eerste! Wat verwacht je van een Star Wars-game van Ubisoft?



Ja, ik ben ook enorm te spreken over die twee aankondigingen. Het zijn zulke geliefde franchises, I can't wait! Wel is Star Wars natuurlijk een franchise waar al letterlijk meer dan 100 games van zijn verschenen. Het is dus best moeilijk om daarin iets origineels te doen. Sowieso is bijna elk verhaal en elk personage van Star Wars al enorm vaak aan bod gekomen in andere media. Ik zou wel een open-wereldgame willen zien waarin Rey de hoofdrol pakt. Ik ben als Star Wars-fan namelijk vooral heel erg te spreken over Star Wars: The Force Awakens.



Dat zou mij ook wel wat lijken! De ontwikkeling van deze nieuwe titel staat natuurlijk nog in de kinderschoenen. We weten eigenlijk alleen dat Ubisoft-dochter Massive Entertainment ermee aan de slag mag. Die studio kennen we van The Division 2, een cover-based third-person-shooter. Zodoende zie ik eigenlijk ook wel een The Mandalorian-game voor me!



Oh ja, ik ben dol op The Mandalorian. Op dit moment ben ik de LEGO The Child aan het bouwen! Ik denk dat wanneer je dezelfde muziek gebruikt en de game net zo veelzijdig laat zijn als de serie, het een groot succes kan worden. Ik zie het voor me: sidequests, een hoofdverhaal waar je in Ghost of Tsushima-stijl zelf mee aan de slag kan...



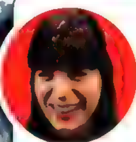


Ze mogen wat mij betreft ook best de resten van Star Wars: 1313 oppakken: Boba Fett die het opneemt tegen de onderwereld. Ik sta voor alles open, als het inderdaad maar wat origineels is! Deze Ubisoft-titel wordt in ieder geval de eerste Star Wars-game in acht jaar tijd die niet van de hand is van EA. Nu EA het alleenrecht op Star Wars-games kwijt is, staat de deur open voor andere ontwikkelaars. Vind je dat een goede zaak?

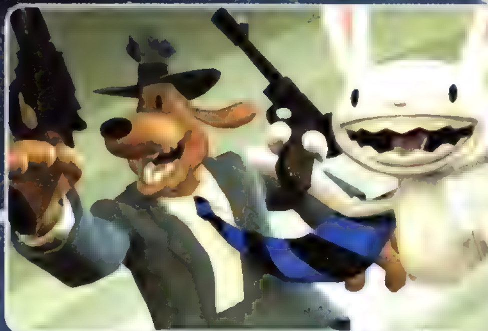


Ja, zeker! EA en Star Wars hebben toch een wat hobbelig verleden: niet alle games vielen in even goede aarde... of zand, als we op Tatooine zijn. Vind jij het tof, dat er nu een andere studio met onze geliefde franchise aan de haal gaat?

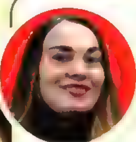




Zeker! Ik heb echt wel genoten van Jedi: Fallen Order en Squadrons, maar je kunt de games die EA sinds die exclusiviteitsdeal in 2013 uit heeft gebracht op één hand tellen. Andere ontwikkelaars zullen hoe dan ook met andere ideeën komen. Maar hoe benieuwd ik ook ben naar de toekomst, misschien vind ik het nog wel interessanter dat Lucasfilm Games ook teruggrijpt naar andere franchises, zoals dus die Indiana Jones-game van Bethesda. Wat is je hoop daarvoor?

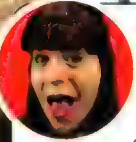






Sowieso hoop ik op veel slangen, hihi. Ik denk dat je in een Indiana Jones-game van Bethesda echt all-out kunt gaan. Dat je je helemaal kunt onderdompelen in een verre, exotische bestemming, waarin je dan een leuke vrouw mee op sleeptouw neemt in een soort dungeons met allerlei gekke boobytraps. Zeker als er een goede injectie humor wordt ingespoten, dan wordt dat toch een gigahit?





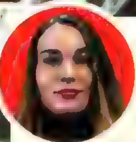
Ja, alle ingrediënten zijn aanwezig! Trouwens ook leuk dat Ubisoft-dochter MachineGames dankzij Wolfenstein in ieder geval al ervaring heeft met nazi's! En misschien wordt de game wel verbonden aan de vijfde Indiana Jones-film die in 2022 uit moet komen. Ik heb sowieso een beetje het vermoeden dat Lucasfilm Games vaak voor tie-ins zal kiezen. Maar dan hopelijk wel beter dan de gemiddelde filmgame...



Ja, filmgames en gamefilms, het zijn altijd maar belabberde doorvertalingen. Maar nee, die nazi's... Ik had veel moeite met de toevoeging van al die politiek in een avonturieren-franchise, dus ik hoop dat Bethesda dat nazi-hoofdstuk links laat liggen. Misschien is het dus wel beter om te kiezen voor een gloednieuwe film, die hopelijk minder momenten bevat die de tand des tijds misschien niet helemaal doorstaan.



Zijn er trouwens nog andere franchises waarvan je hoopt dat Lucasfilm Games ermee aan de slag gaat?



Hmm, het klinkt misschien gek, maar ik zou wel weer eens een racegame willen zien die iedereen wil spelen. Een beetje het idee van The Crew, maar dan on steroids. Ik heb het natuurlijk over Fast & Furious! Die filmfranchise schreeuwt toch om een ge-wel-di-ge game waarin je je helemaal part of the family van Vin Diesel... euh... Dom kunt voelen? Dat terwijl je in de mooiste bolides rijdt, staat te flirten in lekker drukke clubs en het ondertussen ook nog opneemt tegen een maffia-achtige vijand: geweldig! Op welke franchise laat jij je oog vallen?



Haha, ik zou zo'n game ook kapot spelen! Ik zie een gameserie rond The Hunger Games helemaal zitten! Maar goed, die droom zou ik meteen opgeven voor vervolgen op de oude adventure-games van LucasArts. Monkey Island, Sam & Max, Day of the Tentacle, Full Throttle; vroeger had de studio tal van unieke IP's. Ik zou zo dolgelukkig worden van vervolgen op Day of the Tentacle en Full Throttle. Heb jij ook van die nostalgische dromen?





The Hunger Games is ook een heel goede; ik was vroeger al fan van Battle Royale, niet het gamegenre – want dat bestond toen nog niet – maar de film. Van mij mogen Sam en Max weer terugkomen voor nog een nieuw avontuur: we hebben te weinig grappige AAA-co-op-games en daar lenen Sam & Max zich nog steeds perfect voor.



Ja, heel graag een Sam & Max-game, zónder de verplichting van een VR-bril, zoals in die aankomende! Mijn maag houdt daar namelijk nog steeds niet van... Maar goed, eerst dus in ieder geval twee nieuwe games in filmfranchises waar we beiden veel van houden. Als 2021 meer van dit soort verrassingen brengt, hebben we echt grotere mokken nodig voor al die thee! ✖

GEEN ZIN OM TE GAMEN?

KLIM UIT JE GAME-DIP!

Echt helemaal geen zin meer in games. Kun jij het je voorstellen? Jurjen wel, want het is hem meermaals overkomen. Lees zijn relaas over zijn game-dips, hoe hij daar weer uit is geklommen, en of de andere redactieleden ook bekend zijn met het fenomeen.



5 TIPS OM UIT JE GAME-DIP TE KLIMMEN

1. Meer van hetzelfde.
Bedenk wat de laatste game was die je echt heeft gegrepen, en probeer eens een vervolg, DLC of een andere game van dezelfde ontwikkelaar.

2. Een keer iets anders.
Speel je altijd Japanse RPG's? Probeer dan eens een Westerse variant. Of iets anders wat veel mensen lijken te waarderen, maar jij nog nooit hebt geprobeerd.

3. Speel met vrienden.
Je hoeft niet eens een groot liefhebber van een bepaalde game te zijn om er samen met vrienden dikke lol mee te beleven. En ja, dat kan ook online!

4. Stel doelen.
Als je merkt dat je aandacht tijdens het gamen steeds wegglijdt, stel jezelf dan eens een doel. Probeer bijvoorbeeld eens tien vijanden te verslaan zonder zelf een keer geraakt te worden, of beloof jezelf dat je pas zult stoppen als je een bepaalde uitdaging hebt overwonnen.

5. Houd een pauze.
Geen zin meer in gaming? Kap er gerust een tijdje mee. Of sterker nog: verbied jezelf een week lang welke game dan ook aan te raken. Grote kans dat je er na die week weer naar smacht! En anders heb je altijd nog series, films en ander vermaak om de tijd te vullen tot de zin er weer is.

Toen ik in 1992 mijn eerste baantje in de game-industrie aannam (speladviseur bij Nintendo Benelux), wist ik dat het een tijdelijk baantje zou zijn. Want tja, videogames, dat springen met Mario enzo, dat was toch iets voor kinderen? Iets waar je als volwassene toch wel overheen zal groeien?
Inmiddels ben ik vijftig en kan ik tevreden constateren dat ik nog steeds in de game-industrie werk en nog steeds niet over mijn liefde voor games heen ben gegroeid. Al heb ik de afgelopen dertig jaar zeker wel eens een game-dip beleefd.

BULLSHIT

Jawel, een game-dip, ik noem het maar even zo. Met die term probeer ik het gevoel te vangen dat mij wel eens bekruipt. Namelijk: dat ik geen zin heb om te gamen. Of, in sterkere zin, dat al die games eigenlijk allemaal maar bullshit zijn. Of, in minder sterke zin, dat ik iets heb gespeeld wat zo tof was, dat alles wat ik erna speel als bullshit voelt.
Mijn diepste game-dips beleefde ik in de periode 2010 tot 2020. Regelmatig vroeg ik mij af: speel ik deze game nu omdat ik het leuk vind, of omdat het 'moet' voor mijn werk?
In 2018 merkte ik ook dat ik eenmaal gereviewde games niet meer aanraakte, en geen zin had om te oefenen in Smash Bros. en Mario Kart om het niveau van mijn opgroeiende kids bij te houden. Ik raakte wél lichtelijk verslaafd aan Fortnite, ging daardoor nog kritischer naar mijn 'hobby' kijken, en vroeg me af of dat hele gamen eigenlijk niet alleen maar een soort opbeurend beloningssysteem was voor niet werkelijk geleverde prestaties.
Ik klom weer een beetje uit die dip in 2019, waarin ik merkte dat singleplayer-avonturen als A Plague's Tale, Link's Awakening en Luigi's Mansion 3 mij toch wel weer wisten te betoveren.

















En toen kwam dat gestoorde jaar 2020.

LOCKDOWN

Midden in de coronacrisis hervond ik mijn diepe passie voor games. Het begon met Animal Crossing: New Horizons, de game die zo ongeveer tegelijk met de eerste lockdown werd gelanceerd. Terwijl buiten alles op slot ging, mijn werk opdroogde en de nieuwskanalen volliepen met onheilspellend nieuws, vertrok ik dagelijks naar mijn eigen eiland vol vriendelijke buren, waar ik mijn creativiteit de vrije loop liet om steeds weer nieuwe projecten te beginnen en naar beste kunnen uit te bouwen, om dat bestaan daar steeds weer een stukje beter, leuker en interessanter te maken.
Mijn god, wat was ik in 2020 blij met die game!

Meewarig keek ik naar de ernstige gezichten van de mensen in de supermarkt. Wat moest het zwaar zijn, die lockdown, zonder zo'n eiland vol lucht en leven om wanneer je maar wilde weer even, of veel langer, naar terug te keren. Toen mijn eiland zo'n beetje was volgebouwd en ik nog steeds veel te veel vrije tijd had, besloot ik wat hooggeprezen games te gaan spelen die ik bij hun release even had overgeslagen.
Ik begon met The Last of Us 2, om meteen daarna in een heel nieuwe game-dip te belanden.

OPPERVLAKKIG

Begrijp me niet verkeerd: ik werd meedogenloos gegrepen en meegesleept door The Last of Us 2! Mede door mijn liefde voor Ellie en die verschrikkelijke vijanden die haar constant belaagden ging ik helemaal op in de actie. En wat voelde het wreed, raar, ontwrichtend maar uiteindelijk ook louterend toen ik vervolgens het beste deel van de game in Abby's schoenen moest/mocht doorlopen.

»

EN DE ANDERE REDACTEUREN DAN?



Nooit echt een dip beleefd. Wel dat ik graag wil gamen en dan in de kast kijk om te beslissen wat ik in de console wil proppen, gewoon geen keuze kan maken en dan maar een film aanslinger. Ook na het uitspelen van een heerlijke game val ik eigenlijk nooit in een dip, omdat ik altijd twee tijdloze titels heb om op terug te vallen. Apex en Warzone stellen me nooit teleur.



Een game-dip? Ja, dat gevoel overvalt me wel eens. Wist niet dat er een naam voor bestond. Meestal gaat dat na een paar dagen vanzelf weer over en die overbrug ik makkelijk met een paar multiplayersessies in ouwe getrouwe go-to-games als Company of Heroes 2, Sniper Elite 4 of wat uit-zennen in The Settlers.



Soms heb ik periodes dat geen enkele game me kan interesseren. Dan is er net geen game waar ik zin in heb of heb ik een overload aan gaming gehad door m'n werk. Eerst voelde me ik dan wel eens schuldig, maar inmiddels kan ik dan prima andere dingen gaan doen in plaats van gamen. Voordat je het weet komt er dan een nieuwe release of interessante klassieker op je pad en ben je weer volop aan het gamen.

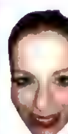
EN DE ANDERE REDACTEUREN DAN?



Een game-dip heb ik eigenlijk nooit. En de verklaring is vrij simpel. Ik speel altijd, elke dag, weer of geen weer, zin of geen zin, FIFA. Want ooit moet ik de beste van de wereld worden (wat nu wel erg lang duurt...).



Ja, ik heb wel eens een game-dip gehad. Ik heb sowieso wel 'last' van periodes waarin ik extreem veel of juist minder game, maar de meeste game-dips die ik heb, zijn vanwege FIFA. Ik speel de laatste jaren het begin van elk FUT-seizoen en er is altijd een moment met FIFA dat ik er hele-maal klaar mee ben. Dat luidt meestal de game-dip in, waarin ik liever een film, serie of UFC aanzet. Mijn laatste game-dip was trouwens na het uitspelen van Tony Hawk's Pro Skater 1+2; die klopte op zoveel vlakken en gaf me zoveel voldoening dat ik na het uitspelen en 'een paar' extra trophy's even op moest laden en volwaardige vervanging moest vinden.



Ik heb zelf nog nooit een game-dip gehad. Natuurlijk ben ik ook wel eens erg moe en heb ik op die momenten meer zin om een serie te kijken, maar zelfs dat komt maar sporadisch voor. Wel kén ik mensen die zo'n game-dip hebben gehad. Bij hen smaakte geen enkele game meer. Ze konden zich niet concentreren en haakten snel weer af. Maar in die gevallen was de game-dip eigenlijk onderdeel van een algehele dip, waarbij ze zich gewoon sowieso niet happy voelden. Soms was er dan echter plots die ene game die het dan wel voor ze deed en waar ze zich helemaal in konden verliezen, zoals Breath of the Wild of The Witcher



Nog nooit een game-dip gehad! Echt niet. Ik heb altijd zin om te gamen. Altijd. Ik heb dus wel last van inverted gamedips: ik wil gamen, maar het kan niet. Omdat ik moet werken, bijvoorbeeld. Bah. Of omdat ik me ineens realiseer dat ik ook nog een vriendin heb die werkelijk NIKS met gamen heeft, en iets wil doen waar geen controller bij te pas komt.









The Last of Us 2 overtuigde mij er wederom van dat games voor mij in potentie het meest meeslepende en geweldige medium zijn. Helaas doen niet alle games dat op het niveau van The Last of Us 2, moest ik na het voltooien van die game vaststellen.

Fortnite voelde opeens wel héél erg oppervlakkig en inwisselbaar. Ik probeerde een hooggeprezen game als Shadow of War (die moest mij als Lord of the Rings-fan toch wel kunnen meeslepen?), maar de actie voelde zinloos, kinderachtig en als dertien in een dozijn. Death Stranding dan? Verschrikkelijk saai! The Amnesia Collection? Niks spannends meer aan. Resident Evil 7? Totaal niet eng, volstrekt ongeloofwaardige personages.

Eigenlijk voelden álle zogenaamd spannende games na mijn aangrijpende ervaringen in TLOU2 als kinderachtige bullshit. Was ik op mijn vijftigste dan eindelijk over games heen gegroeid? En dat júíst door de game die mij de volwassenheid van het medium had bewezen? Ik vond het zo onwaarschijnlijk dat ik weigerde het te accepteren.

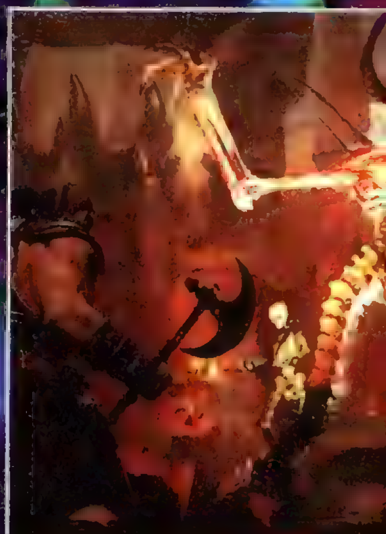
BLOODBORNE

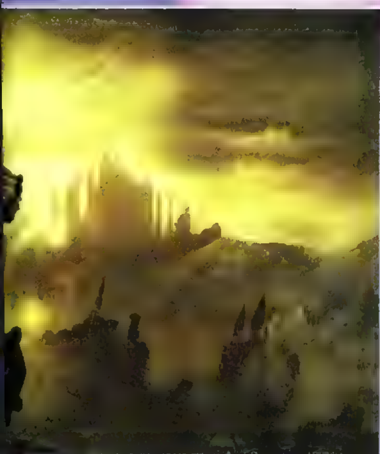
Om uit mijn game-dip te komen, vroeg ik mij om te beginnen af wat me nu zo in The Last of Us 2 had aangesproken. Naast het verhaal, was dat ook zeker de spanning. De spanning om met weinig munitie voorbij genadeloze mensen en monsters zien te komen. De spanning die ik me ook nog herinnerde uit de eerste The Last of Us.

Mijn eerste stapje uit mijn game-dip zette ik door de eerste The Last of Us nog eens te spelen, maar dan in geremasterde vorm. Gevolgd door de DLC die ik nog nooit gespeeld had, en een mooi nieuw inkijkje in Ellies geschiedenis gaf. Dat werkte wel, al zat ik natuurlijk nog steeds in hetzelfde universum 'gevangen'.



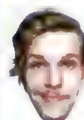









EN DE ANDERE REDACTEUREN DAN?


Een game-dip heb ik zeker wel eens gehad. De grootste was in een periode waarin ik me mentaal niet bepaald happy voelde, en 't feit dat ik toen niet lekker kon wegduiken in een game (zoals ik mijn hele leven wél kon) maakte het alleen maar erger. Na wat zelfreflectie en het (her) ontdekken van enkele andere hobby's (goede boeken en m'n basgitaar), met daarbovenop een absurde hoeveelheid films en series, kwam ik er weer bovenop. En hoe. Sinds ik eindredacteur ben, brandt m'n liefde voor games misschien wel feller dan ooit, en heb ik zelfs al heel lang niet meer gehad dat ik een uur lang naar m'n gamesbibliotheek staar en geen keuze kan maken. Een dip na het spelen van een goede game heb ik ook nooit, dan krijg ik alleen maar meer zin om te gamen (of oude geliefden als Diablo 2 te herspelen).


Ja, beste lezers, gramps gaat even vertellen over De Grote Gamedepressie van 2010. Na Mass Effect 2 viel namelijk alles tegen, zelfs toptitels zoals God of War III en Alan Wake wisten mijn passie voor games niet volledig weer aan te wakkeren, ondanks dat ik wíst en voelde dat het goede games waren. Het krabde gewoon niet dezelfde jeuk, gaf me geen vergelijkbare kick en wist me verre van zo emotioneel te grijpen als het tweede deel van BioWares scifi-epos had gedaan. Super Mario Galaxy 2 hielp me er een klein beetje bovenop en Halo: Reach wist in september van dat jaar me helemaal uit het dal te trekken, maar oi, het was wel een diepe.


Nee, ik heb geen gamedips. Tenminste, niet in de zin dat ik werkelijk nul zin heb om te gamen. Ik heb daar altijd wel zin in, namelijk. Het enige wat ik wel eens voel is als ik 's avonds laat thuiskom en dan zin heb om te gamen maar het tevens ook al bijna bedtijd is, dat ik dan toch vaak kies voor een film of aflevering van een anime, ofzo. Want moe, weinig tijd, etc. Maar los van die uitzondering heb ik altijd zin om te spelen, en ik doe het dan ook zo goed als dagelijks nog!

Vervolgens probeerde ik Bloodborne. Maar ook al waardeerde ik de sfeer meteen, ik begreep er te weinig van, ging te vaak dood, constateerde dat ik er weinig plezier aan beleefde, en overwoog al snel te kappen. Twijfelend keek ik nog wat filmpjes met tips, om de game vervolgens nog een laatste kans te geven. Je voelt 'm al aankomen: ik begon de game een beetje te begrijpen, wist kleine stukjes te vorderen, en raakte uiteindelijk compleet verslingerd aan mijn avondjes in dat duistere universum.

Aha, dacht ik toen. Als er in elk geval één game is die me uit mijn post-TLO2-dip kan trekken, dan zullen er wel meer zijn. En ik heb er ook meer gevonden.



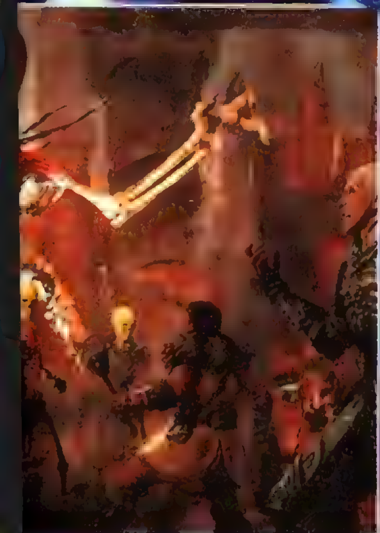
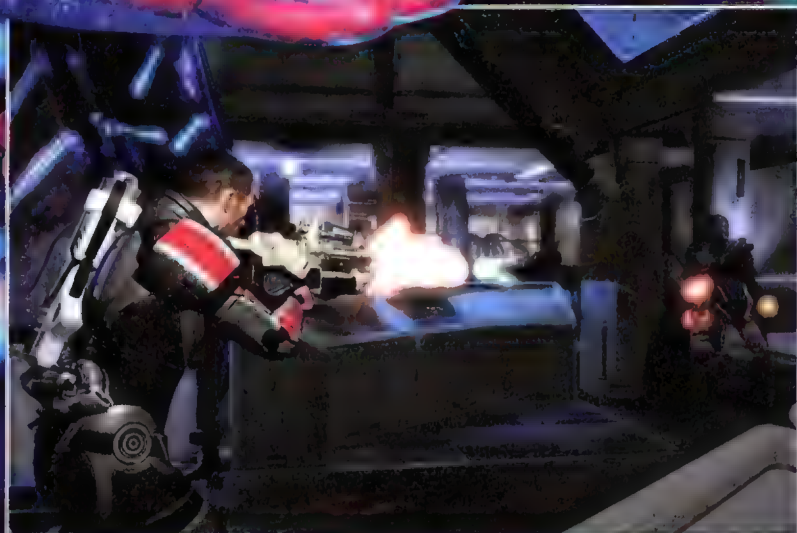
ALS EEN KIND

Inmiddels geniet ik weer volop van games, en duik ik er elke avond weer diep in weg.

Zo voltooide ik na het uitspelen van Bloodborne met evenveel moeite als plezier Dark Souls 3 en de remake van Resident Evil 2. Gelukkig wisten daarna ook minder griezelige games als Hades en Hyrule Warriors me te grijpen, en voelde ik me weer blij als een kind toen ik in de Mario-fun van Bowser's Fury dook.

Momenteel zit ik diep in Bravely Default 2 en Yakuza: Like a Dragon, en ben ik begonnen aan de remaster van Dark Souls 2. Op moment van schrijven heb ik écht zin om met alle drie verder te gaan, dus durf ik mijzelf bij dezen wel weer genezen te verklaren. Anders had ik in plaats van dit artikel over game-dips misschien wel een soort van dank-en-afscheidsbrief geschreven.

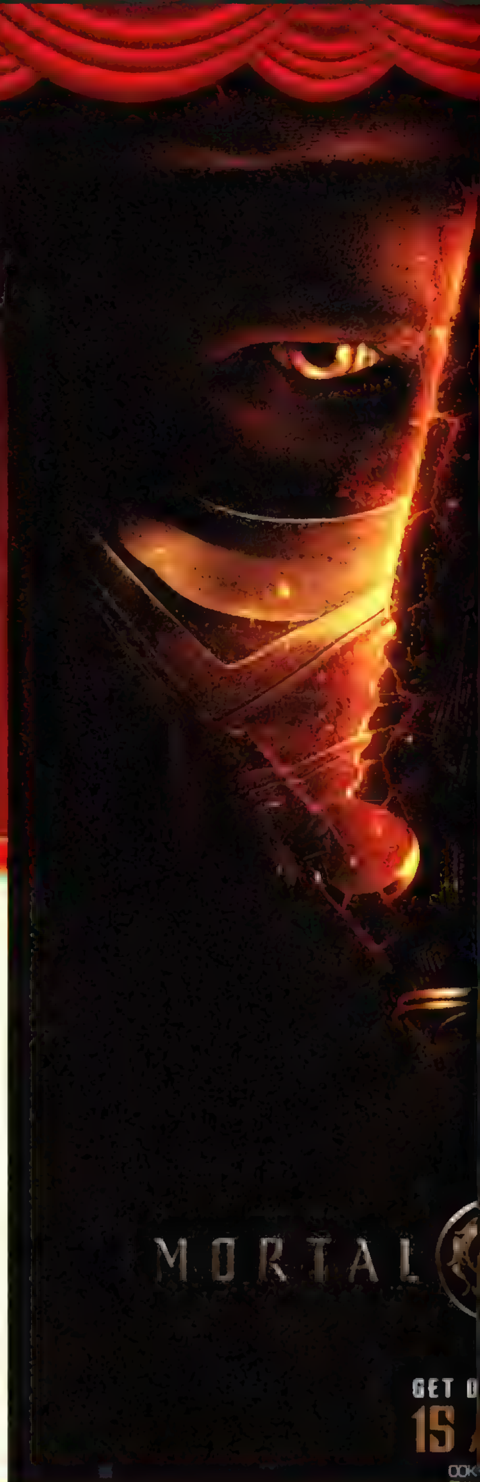
Want tja... Zonder passie voor games voor de PU schrijven, dat kan natuurlijk niet. ✖

MORTAL KOMBAT

VAN VONK TOT VUURDRAAK?

Ondanks dat er een volledig losgeslagen concept achter Mortal Kombat schuilgaat, is de fighter-serie wat verfilmingen betreft nog best succesvol geweest. En nadat hij een van de hoofdrolspelers en de regisseur van de nieuwe MK-film sprak, was er een vonkje van hoop te zien in Wouters ogen... ogen die eigenlijk al veel te veel gamefilms hebben zien falen.



In 1997 kwam Mortal Kombat: Annihilation uit, de laatste keer dat er een film van het brute knokspel in de bioscoop te zien was. Er kwamen echter nog wel meer verfilmingen, want in 2010 werd menig MK-fan aangenaam verrast door Mortal Kombat: Rebirth, een korte film die dankzij een spot-on stijl, sterk gechoreografeerde actie en zelfs prima acteurs (waaronder Jeri "Seven of Nine" Ryan en Jai Michael "Spawn" White) zwaar indrukwekkend bleek te zijn. Het werd opgevolgd door een webserie van dezelfde makers, getiteld Mortal Kombat: Legacy, en die was kwalitatief zo hoog dat de stap naar weer een nieuwe bioscoopfilm minimaal leek te zijn. Maar het duurde bijna 25 jaar sinds het origineel voordat New Line Cinema zo ver was en Simon McQuoid inzette om het witte doek rood te laten kleuren van de Fatality's...

REBOOT?

De Mortal Kombat-films uit de 90's zijn verre van hoogtepunten in de filmgeschiedenis, maar ze hebben wel een bepaalde campy entertainmentwaarde, met name de eerste. Moet je wel even door de special effects heen kijken (die zelfs voor de 90's van bedenkelijke kwaliteit waren), net als Lui Kangs belachelijke mat. Maar naast de vele dieptepunten zijn er ook wel wat hoogtepunten, zoals het fan service-y gevecht van Johnny Cage vs Scorpion, of het rubberen Goro-pak. Er zijn wel wat lessen uit te leren voor nieuwe filmmakers die met deze franchise aan de slag gaan, niet waar?

Simon McQuoid, de regisseur van de Mortal Kombat-film die dit jaar nog in de bioscopen – hopelijk, je weet maar nooit in deze tijden – en op HBO Max te zien is, heeft de oude films echter niet als voorbeeld genomen: "Ik had ze nog nooit gezien en heb gewacht tot mijn idee van hoe mijn film moest worden volledig gevormd was in mijn hoofd, en heb ze toen gekeken. Vooral om te kijken of we niet in bepaalde vallen zouden stappen of iets zouden doen dat al gedaan was. Maar om eerlijk te zijn heb ik weinig aandacht besteed aan de oude films."

Dus deze film een reboot noemen, is misschien een beetje overtrokken?















"Met reboot zeggen we eigenlijk dat we iets doen wat al eerder is gedaan, maar ik heb de vorige versies van de films en YouTube-gerelateerde dingen niet zozeer in overweging genomen bij het maken hiervan. Er zijn natuurlijk overeenkomsten, want het is hetzelfde bronmateriaal, maar ik heb heel erg een soort van 'schone lei'-mentaliteit aangehouden."

DÉ RIVALITEIT

Een schone lei betekent natuurlijk ook nieuwe acteurs. Want Mortal Kombat heeft best wel een aardig budget, dus dan ga je natuurlijk niet weer Casper van Dien casten als Johnny Cage, of Christopher Lambert als Raiden, hoe hilarisch dat ook geweest was. Nee, dan kies je een martial arts-baas als Joe Taslim, bekend van onder andere de KNEITERharde vechtfilm The Raid en rollen in onder andere Star Trek: Beyond en Fast & Furious 6. Hij speelt Bi-Han, oftewel Sub-Zero, een personage dat in de eerste 90's film letterlijk niets te melden had en al snel (SPOILER) gespietst werd door een ijspegel. Als ik Joe naar de verschillen tussen de oude films en de nieuwe vraag, dan noemt hij het volgende: "Deze film gaat dieper als het gaat om personages. Ik denk dat het publiek een diepere laag van elk personage gaat zien. Hierdoor is het ook interessant voor mensen die niet per se fan zijn van de games, die gaan ook binnengehaald worden. Zo zien we de reis die Bi-Han aflegt voordat hij Sub-Zero wordt. Want de rivaliteit [tussen Sub-Zero en Scorpion, red.] is legendarisch, maar je wil ook weten wat daar achter ligt. En ik hoop dat de film dat dat weet over te brengen."



DE KNOKKERS-CAST!

Er zitten aardig wat personages in Mortal Kombat (2021), waarvan je de meeste vast wel kent als je ooit een potje MK hebt gespeeld. Maar er zijn ook een drietal nieuwe aanmeldingen voor het tournament: Cole Young, een MMA-vechter gespeeld door Lewis Tan, zijn vrouw Allison (Laura Brent) en hun dochter Emily (Matilda Kimber), die overigens ook menig potje Mixed Martial Arts uit heeft gevochten. Nou zouden dit natuurlijk allemaal Fatality-slachtoffers kunnen zijn, maar aangezien Cole een nogal opvallende moedervlek heeft die hem het doelwit maakt van Outworld-assassins, zou het gezinnetje ook heel goed een belangrijkere rol kunnen hebben. Of misschien moeten we dat juist denken!
Verder is het vooral klassiek MK1 wat de klok slaat, naast de in het artikel genoemd Sub-Zero en Scorpion: van Sonya Blade (Jessica McNamee), tot en met Kano (Josh Lawson), Shang Tsung (Chin Han) en natuurlijk Lui Kang (Ludi Lin). Die laatste wordt niet als hoofdrolspeler genoemd in deze MK, dat is namelijk de eerdergenoemde Cole.
Er zijn nog een tweetal MKII-personages in de mix gegooid: Mileena en Kung Lao, wiens beschrijvingen overigens precies overeenkomen met die van de gamepersonages, tot aan details als Kung Lao's hoed en het feit dat Mileena half-Tarkatan, half-Edenian is aan toe.
Interessante toevoegingen vind ik qua acteurs ten eerste Tadanobu Asano, die Lord Raiden speelt. Deze Japanner kennen we uit de serie Thor-films van het MCU, waarin hij de Asgardian Hogun speelt. Ook Mehcad Brooks die in de trailer zijn armen verliest, waardoor we hem herkennen als Jax, wil ik nog even benoemen. Hij speelt namelijk in de CW-serie Supergirl, waarin hij best wel een zachtaardige, knappe boi is. Benieuwd hoe hij zich staande houdt als een majoor in de Special Forces!







Over die rivaliteit gesproken, het lijkt alsof die een belangrijk onderdeel van de film wordt. Joe Taslim: "Ik werkte veel samen met Hiroyuki Sanada." De acteur die Hanzo Hasashi, oftewel Scorpion, speelt, kennen we onder véél andere van The Last Samurai, Speed Racer, Sunshine en The Wolverine. "Ik weet niet of ik dit mag zeggen, haha! Hij is mijn held, ik ben groot fan van hem, dus het was onwerkelijk toen ik hem de eerste keer op de set zag. Zonder iets te spoilen: we beleefden een heleboel goede tijden samen."



FATALE VECHTERS

Die legendarische personages zijn leuk, maar het ding van Mortal Kombat is ook dat ze met enige regelmaat op grúwelijke wijzen worden afgemaakt. Want hoe Mortal is de Kombat zonder Fatality's? Gelukkig is dit een R-Rated film, dus dat is een goed teken, maar hoe hard is regisseur Simon McQuoid tekeer gegaan met de bloederigheid? Simon: "Je moet het bronmateriaal respecteren, de juiste toon aanslaan en de geest van de games, de wreedheid, in acht nemen. Dus bepaalde vechtscènes en momenten bouwen naar de Fatality's toe en ik heb geprobeerd ze iets te laten betekenen. Meer dan gewoon een vinkje neerzetten van 'Oh, we hebben die en die Fatality gedaan'. Zoals de vuurdraak [van Liu Kang], dat is een Fatality, maar ook een hele mooie, elegante en krachtige. Anderen zijn heel wreed en bloeddorstig. Sommige Fatality's hebben we overwogen om te doen, maar als we dat gedaan hadden, dan hadden we de film niet kunnen uitbrengen. Dus we moesten heel voorzichtig zijn over welke we gebruikten."

Ik wilde natuurlijk geen spoilers horen van Simon, en jullie vast ook niet, maar het gebruik van Fatality's betekent natuurlijk ook dat er personages doodgaan, niet waar?

Simon: "Je zult het wel zien. Maar inderdaad, als je een Fatality hebt, dan moet er iemand doodgaan."

JUISTE

De Mortal Kombat-film vond ik, zoals gezegd, best leuk. Maar hoewel het campy acteerwerk best aansluit op de foutheid van die film, zijn de mensen die er in spelen behoorlijke,

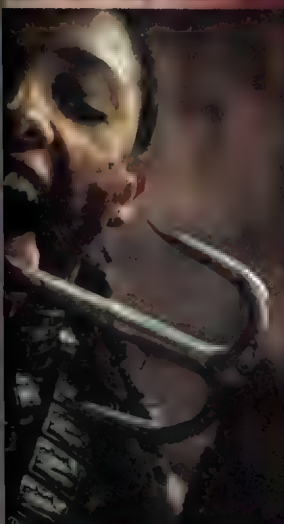
EEN PAAR PRACHTIGE PLAATJES UIT DE EERSTE MO



Kijk die Reptile eens van oogverblindend mooie CG gemaakt zijn!

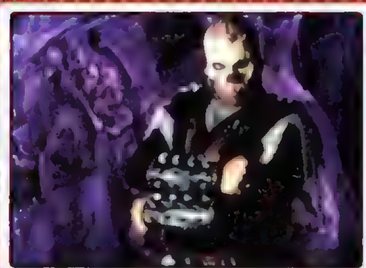


Kijk Raiden zijn zilveren lokken eens wapperen!



MORTAL KOMBAT WATTES?!

Naast het geweldige Mortal Kombat: Rebirth en Legacy (check ze op YouTube!) en natuurlijk de campy, schlocky films uit de 90's, is er nóg een serie op Mortal Kombat-gebied verschenen. Iets dat ik zelfs nog op televisie heb gezien! Het heet Mortal Kombat: Conquest, komt uit 1998, en mocht maar één seizoen bestaan. Conquest had Kristanna Loken, die we kennen als de terminatrix uit Terminator 3: Rise of the Machines, in een van de hoofdrollen, en zij speelde een van de vele, speciaal voor de serie verzonnen personages. Gelukkig kwamen er ook zat MK-alumni langs, waaronder C-personages zoals Noob Saibot, Quan-Chi en Reiko [absolute A-personages Noob en Quan-Chi het C-label opplakken is dus echt wel heiligschennis – Marvin]. Het geheel is misschien nóg wel fouter en campier dan de films, waarbij het kwalitatief ongeveer even hoog is als de series van Hercules en Xena. Toch was ik als knullie best gefascineerd door de knokpartijtjes en de magie (lees: 90's tv-sfx) van Outworld, hoewel ik dat moeilijk een aanrader kan noemen.







ehm... amacteurs. Sommigen zijn duidelijk ook meer gecast vanwege het feit dat ze flink atletisch zijn, dan dat ze goed emoties op commando kunnen tentoonspreiden. Hoe is Simon te werk gegaan bij het casten? Lag het zwaartepunt meer bij de vecht-, of bij de acteerkunsten? Simon: "Elk personage brengt een verschillende set van benodigdheden met zich mee. Hiroyuki Sanada is een ongelooflijke acteur, maar hij is ook een begaafd zwaardvechter. Josh Lawson (Kano) moest de komische noot zijn, dus ik had iemand nodig die inherent komisch is. Het vechten hebben we op andere manieren gedaan, want hij is geen martial artist. In het geval van Sub-Zero... Joe Taslim was de eerste naam die ik op tafel legde. Hij was de man die ik wilde, vanwege hoe atletisch hij is, zijn vechtkunst, maar ook zijn voorkomen; hij is een goede acteur.'

JOE THE FIGHTER

Dat Joe een vechter is, dat blijkt wel uit mijn gesprek met hem. Als ik hem vraag wat hij met martial arts heeft, dan komt de man zijn passie omhoog: "Vechten is een kwestie van eer, discipline en trouwheid. Dat is belangrijker dan de vechtkunsten zelf: de filosofieën erachter. Martial arts zorgt er wat mij betreft niet alleen voor dat ik een betere acteur word, maar ook dat ik een beter mens word, want om eerlijk te zijn wil ik niet vechten. Als ik in de positie kom dat ik moet vechten, dan zou ik er eerst nog tien keer over nadenken. Want ik weet waar ik toe in staat ben. Ik weet dat ik iemand pijn kan doen en ik weet dat ik zelf ook pijn kan lijden. Dus geweld is niet de oplossing, tenzij je écht geen keus hebt. Dan moet je ook gestoord gewelddadig worden. Hahaha! Nee, vergeet dat ik dat zei!" Gestoord gewelddadig? Dat is goed in de geest van Mortal Kombat. Voeg dat bij Simons 'het bronmateriaal respecteren' en dat vonkje hoop dat je in mijn ogen kon zien toen ik naar de trailer van deze nieuwe Mortal Kombat-film keek, zou wel eens een vlammetje kunnen worden. En dat vlammetje? Wie weet wordt dat wel een fucking vuurdraak!



Hopelijk kunnen we Mortal Kombat vanaf 15 april in de bioscoop checken! ✖

RTAL KOMBAT-FILMS



Kijk die Sonya eens gevangen zijn tegen een overtuigende achtergrond!



Kijk die Cyrax eens een badass, helemaal niet van gegoten plastic gemaakte robot zijn!

VERSTAND-OP-NUL-GAMERS EN SPOILER-HATERS MOGEN VERDERBLADEREN

HOE NIER JE 'LEKKER' ONZEKER MAAKT OVER JE GEHELE BESTAAN



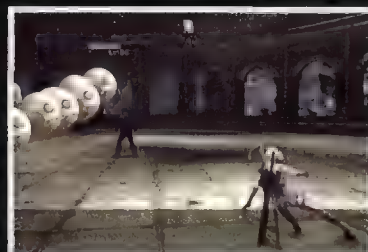
Maart en april zijn de maanden van NieR. En, nee, we hebben het niet over de boonvormige organen die ons bloed tot pis filteren, maar over twee van de diepzinnigste games ooit gemaakt. De cultklassieker NieR, waarvan de welverdiende remaster op het punt staat uit te komen, en 't succesvolle vervolg NieR: Automata, dat momenteel zijn vierde jubileum viert. Wie houdt er immers niet van gigantische zwaarden, sexy meisjes, en een, eh, acute existentiële crisis? Samuel wel.

NieR en NieR: Automata zijn, allebei, tot in de kern, rasechte videogames. Je weet wel, met gigantische eindbazen, flitsende combo's en allerlei RPG-elementen, enzo. Maar: het zijn ook games met een boodschap. Ja, de NieR-franchise 'is er zo één', net als Metal Gear ("oorlog is niet oké!") of Bioshock ("is vrije wil blije wil?"). Toch weet geen enkele gamefranchise je zo aan het denken te zetten over filosofische kwesties als NieR, en dan vooral over existentiële vragen als wat het betekent om mens te zijn en waarom we überhaupt op deze aardkloot ronddolen. Je weet wel, het soort vragen waar je ook meer over gaat mediteren tijdens statische, depressieve tijden, zoals wanneer je geforceerd thuis opgesloten zit dankzij een lockdown, plus avondklok. (Of ben ik de enige waarbij dat de afgelopen maanden gebeurd is?)

PARADOX

In 2017 zei ik in mijn review van NieR: Automata dat het "wellicht niet de béste game van het jaar is, maar zonder twijfel wel een van de belangrijkste." Precies vier jaar later sta ik daar meer achter dan ooit tevoren, en dat komt mede omdat ik de thema's die de game aansneed, en de impact ervan, toen niet direct en in hun volledigheid kon waarderen. De game bevat immers zoveel paradoxale verhaalelementen, subversieve gameplay-momenten en (allesbehalve) subtiele verwijzingen naar bekende filosofen, dat ik er eerst voor koos om me vooral onder te dompelen in de strakke, typisch PlatinumGames-waardige, hack-&-slash-gameplay. "Laat me eerst goed worden in het besturen van die sexy meisjes die met reusachtige katana's robots in mootjes hakken, vóórdat ik ga analyseren wat die gekke Japanners ermee proberen te zeggen", was m'n gedachte. Nou, daar heb ik de afgelopen vier jaar genoeg tijd voor gehad.

ZIN GEKREGEN IN AUTOMATA? VERGEET DAN VOORAL DE DLC NIET!



Uiteraard kreeg een game met het bereik van NieR: Automata een paar maanden na launch wat DLC om de relevantie te boosten, en in dit specifieke geval leek die, aanvankelijk, nogal magertjes. DLC-pack 3C3C1D119440927 (ja, zo heet het) bestond voornamelijk uit wat esthetische bonussen (zoals een extra onthullend outfit voor 2B: Kainés lingerie uit de originele NieR!) en een extra uitdagende serie arenagevechten voor fans van de PlatinumGames-combat. De tofste toevoeging was echter een geheime bossfight, tegen een level 85 Yosuke Matsuda. En als die naam bekend klinkt dan kan dat kloppen, want dat is de daadwerkelijke huidige president en CEO van Square Enix! Weet jij ondanks zijn absurde projectielen en vernietigende martial arts toch zijn levensmeter tot de helft te reduceren? Dan wordt hij bijgestaan door Kenichi Sato, de CEO van PlatinumGames, die tevens in strak businesspak het gevecht met je aangaat. Het gevecht slaat hélemaal nergens op, maar in een filosofische game die niet bang is om de vierde muur te breken om een punt te maken, is het een hilarische toevoeging. Altijd leuk, létterlijke 'boss fights'!





TO BE...

In NieR: Automata bestuur je een android genaamd 2B ("...or not to be") die de overgebleven mensheid moet beschermen tegen buitenaardse robots, wat in epische gevechten tegen allerlei flamboyante machines resulteert. De epiek van deze gebeurtenissen wordt echter in twijfel getrokken wanneer je die gebeurtenissen, na 't eerste 'einde', opnieuw beleeft vanuit de perspectieven van androids 9S en A2. Zo blijken de vijandige, moordlustige robots verrassend menselijke trekjes te hebben, zoals het liefdevol schudden van een wieg, en begint het op een gegeven moment erg opvallend te worden dat zowel de mensheid als de aliens (de leiders van respectievelijk de androids en de robots) nergens te bekennen zijn. De uiteindelijke waarheid is dan ook niet geheel verrassend: zowel de mensheid als de aliens zijn al millennia uitgestorven, en de meeste androids en robots wisten dat stiekem al. Waarom de twee kunstmatige partijen dan alsnog tegen elkaar blijven vechten (en zelfs hun best doen om de waarheid te verdoezelen)? Omdat 'het verslaan van de vijand' altijd hun enige doel is geweest. Zonder dat doel geen bestaansrecht, en dus mag dat doel nooit volledig vervuld worden.



WAAROM?

NieR: Automata gaat echter nog een stapje verder, en gebruikt z'n uitstekende Bayonetta-achtige gameplay om dit sombere, existentiële thema naar de speler toe te, eh, spelen. De game stopt immers niet wanneer je, halverwege alle mogelijke eindes, de nihilistische waarheid achter het centrale conflict van de hele game leert. Nee, je blijft verder spelen en robots in elkaar hakken, terwijl de toekijkende, mechanische pods filosoferen over de deprimerende, ogenschijnlijk betekenisloze cyclus van leven en dood. En dat is de bedoeling: Automata wíl je expres laten doorhakken, tot eentonigheid toe, totdat je jezelf eindelijk gaat afvragen waarom je het überhaupt doet. Want voor 'het verhaal' doe je het immers allang niet meer. Waar dan nog wel voor? Om 'goed' te worden in de combat? Voor de trophy's? Om tijd te doden? Omdat wij onszelf hebben aangeleerd dat games 'uitspelen' een goed gebruik is van onze tijd? Of wellicht omdat het ons 'simpelweg' afleidt van het feit dat de meesten van ons geen flauw idee hebben waarom we überhaupt bestaan, en dat gebrek aan antwoord ons ergens, heel diep van binnen, doodsbang en zielsongelukkig maakt? »



ONTMOET DE BREEDGEBEKTE, GEFRUSTREERDE GEEST ACHTER NIER

Wie 'game-auteur' zegt, noemt vaak in één adem Metal Gear-bedenker Hideo Kojima. Toch verdient Yoko Taro bijna net zoveel respect voor de compromisloze boodschappen waar hij z'n games mee doorspekt. Daarnaast heeft de nu 50 jaar oude gamemaker een haast mythische status gekregen door zijn verschijning; zo laat hij niet graag zijn gezicht zien en draagt 'ie daarom tijdens interviews meestal het iconische, maanvormige, glimlachende hoofd van NieRs Emil. Ook legendarisch is zijn punkrockhouding jegens zijn werkgever, Square Enix, een bedrijf dat hij meerdere keren publiekelijk uitgescholden heeft.

Waarom? Omdat de notoire ontwikkelaar een hekel heeft aan de gehéle gamesindustrie: hij vindt de simpele verhalen die games vertellen (en de constante focus op geweld) een eeuwige bron van teleurstelling. Zo ook dus met Square Enix, die hem continu 'dwingt' om de zoveelste JRPG of hack-&-slash-game te maken. Opdrachten die Taro wel altijd aanneemt, zolang hij in ieder geval maar de baas mag zijn over wat die games met al dat simpele geweld te vertellen hebben. Als je je dus ooit hebt afgevraagd waarom zijn games altijd zo subversief zijn en z'n actievolle protagonisten zelden een happy end tegemoet gaan... nu weet je waarom!





DODE GODEN

NieR: Automata is, zoals je ziet, een extreem existentialistische game: het gaat ervan uit dat (de zin van) het leven vooral subjectief is. Het is dan ook geen toeval dat de game onder andere een robot bevat die uiterst gefascineerd de literatuur van Friedrich Nietzsche aan het lezen is. Je weet wel, dezelfde Nietzsche die het nihilistische "God is dood" zei, omdat hij vond dat wij mensen niet inherent bijzonder, waardevol of spiritueel zijn, en we daarom maar onze eigen betekenis in het leven moeten vinden en/of creëren (de tegenovergestelde levensbeschouwing van mensen die bijvoorbeeld geloven dat wij gemaakt zijn in Gods evenbeeld en dat ons leven dus per definitie waardevol en belangrijk is). Het is dezelfde conclusie waar de aardse androids en de buitenaardse robots in de game op lijken te stuiten: hun 'goden' (de mensheid en de aliens) zijn dood, en dus moeten ze hun doelstelling maar voor zichzelf bepalen. Bijvoorbeeld door menselijk gedrag te simuleren, zoals het zorgen voor kinderen of het najagen van genot, of door te doen alsof de goden wél nog bestaan zodat ze door kunnen blijven vechten.



MEDEPLICHTIG

Mocht je Automata nog niet gespeeld hebben en ben je bang dat ik de ervaring gespoild heb met mijn lezing van z'n thema's: maak je asjeblieft geen zorgen. De 'twist' dat de mensheid allang gestorven is, is allesbehalve een spoiler, noch is het de narratieve climax. En weten met wat voor ogenschijnlijk pessimistisch wereldbeeld Yoko Taro Automata geschreven heeft, verzacht in geen enkel opzicht de emotionele impact die het spelen van de game op je zal hebben. Dit is iets wat je alleen kunt ervaring in videogamevorm, als medeplichtige verteller, door de cycli daadwerkelijk te doorstaan, de verschillende perspectieven daadwerkelijk in je op te nemen, en de allesbepalende keuzes (zoals het wel of niet doorspelen van bepaalde eindes) zélf ter plekke te maken. Automata heeft dus niet zozeer een verhaal, maar een serie vraagstukken die alleen 'spelenderwijs' tot hun recht komen. En: ik heb geen woord gerept over wat er in het onvergetelijke einde E gebeurt, de les die het je probeert te leren, en hoe dat voor velen wellicht het meest diepzinnige gamingmoment aller tijden kan zijn.



HET UNIVERSUM WAAR BIJNA NIEMAND OM GEVRAAGD HAD

Niets bewijst hoe apart en subversief de NieR-franchise is als de daadwerkelijke roots ervan, want wist je dat deze serie, technisch gezien, een spin-off is van een volledig andere, ogenschijnlijk ongerelateerde reeks? Namelijk: de PS2-serie Drakengard (een Dynasty Warriors-kloon die zich wist te onderscheiden met luchtgevechten op een draak) waarvan het eerste deel, net als NieR, meerdere eindes had. Daarvan werd einde E altijd gezien als het niet-canonieke, 'trollende' einde: hoofdpersoon Caim en zijn draak Angelus belanden daarin namelijk, via een wormgat, in het moderne Tokio, waar ze het moeten opnemen tegen een goddelijk wezen dat na een serie welgemikte schoten desintegreert in een regen van witte vlokken. Vervolgens worden Caim en Angelus zelf uit de lucht geschoten door de Japanse luchtmacht. The End. LOL.

Wat dit met NieR te maken heeft? Nou, die game begint in Tokio, in het jaar 2049, en legt uit dat de mensheid zo goed als uitgestorven is door een bovennatuurlijke plaag die op de Aarde viel in de vorm van mysterieuze witte vlokken... Oftewel: NieR is een spin-off van een ogenschijnlijk optioneel, allesbehalve serieus bedoeld eind van Drakengard! (Google vooral het woord 'Yokoverse' als je zin hebt in een extreem verwarrende rabbit hole die alle details uitlegt.)







PRETENTIEUS

Waarom ik in 2021 nog over het vier jaar oude NieR: Automata praat? Nou, niet omdat ik een pretentieuze klootzak ben die z'n uit de hand gelopen hobby probeert goed te praten met wat semi-intelligent klinkend geouwehoer over Nietzsche, ofzo (oké, misschien een heel klein beetje). Ik praat erover omdat het voortborduurt op een game die op minstens net zo krachtige en originele wijze soortgelijk complexe thema's wist aan te snijden: de allereerste NieR. Een dijk van een game... die bijna niemand gespeeld heeft. En dát is waarom ik deze vier pagina's getikt heb: om jullie te motiveren die fout op de best mogelijke wijze recht te zetten door op 23 april de remaster te halen, genaamd NieR: Replicant ver.1.22474487139... (echt). Althans, 'remaster'... je kunt het bijna een volledige remake noemen, want niet alleen zijn de beelden dusdanig opgepoetst dat de game zich visueel met gemak kan meten met Automata, maar ook de notoir lompe combat is op de schop gegaan – door PlatinumGames! – zodat het net zo lekker wegspeelt als dat het eruitziet.

LIEFDE

Ook als een masterclass existentialistische filosofie dus het laatste is wat je leuk lijkt, wil ik je aanraden om de NieR-remaster je aandacht te geven. Want misschien nog interessanter dan de vragen die het stelt over wat de mens precies is en moet doen, is de subversieve manier waarop het speelt met het medium videogames. Van de meesterlijke manier waarop de game tussen genres springt (JRPG, hack & slash, shmup, tekstadventure, etc.) tot de dikke middelvinger die het geeft naar de verwachtingen die wij gamers hebben van ogenschijnlijk soortgelijke avonturen zoals Final Fantasy en Zelda: NieR is een minstens net zo fascinerende liefdesbrief naar gaming als dat het er op vurige wijze kritiek op heeft. De perfecte tijd om in de NieR-franchise te springen is dus nu. Vooral nu we nog in een wereld leven die 'op slot' is, waarin de toekomst er niet per se rooskleurig uitziet, en waarin we dat ontsnappen door meer te gamen dan ooit tevoren. Laten we onze vrije wil dus gebruiken om games uit te kiezen die ons in ieder geval een beetje aan het denken zetten over wat we met al die tijd kunnen doen. ✖

HET MAAGDELIJKE BROERTJE VS. DE 'CHAD' VADER

Als je je afvraagt waarom de aankomende remaster van NieR een jonge, androgyne hoofdrolspeler bevat in plaats van de veel oudere en gespierdere man uit het 2010-origineel... nou, dat is een grappig verhaal. In Japan verschenen er namelijk twee verschillende versies van die game: het PlayStation 3-exclusieve NieR: Replicant en het Xbox 360-exclusieve NieR: Gestalt. De twee games zijn exáct dezelfde games met slechts kleine verschillen, waarvan de belangrijkste is dat je in Replicant speelt als een jonge NieR (die zijn zieke zusje Yonah probeert te redden) en in Gestalt als een oudere, mannelijkere NieR (waarvan de zieke Yonah z'n dóchter is).

Toen het tijd was om de game(s) naar het westen te brengen, werd ervoor gekozen om alléén de Gestalt-versie te publiceren. Men dacht namelijk dat wij meer vatbaar zouden zijn voor een game waarin we een stoere, gespierde vent besturen (zoals Kratos uit God of War, dé westerse franchise van die tijd) dan de JRPG-conventie van de gevoelige tiener. En dat hadden ze goed gezien: reviews uit 'onze' kant van de wereld prezen de game voor de manier waarop NieR JRPG-clichés onderuit haalde, deels doelend op het ruwe uiterlijk van de ongebruikelijke hoofdpersoon. In april zal de cirkel dus rond zijn wanneer over de gehele wereld de remaster van alléén NieR: Replicant verschijnt, en ook wij het dan moeten doen met de verfijndere kenmerken van een jongere NieR.





IS 2021 HET JAAR DAT DE E3 DOODGAAT?

HOE ANAAL WORDT DIGITAAL?

2021 is het jaar van licht aan het eind van de tunnel. Geldt dat ook voor de E3, of kijkt de ooit legendarische beurs in de loop van een geweer? Als het doorgaat deze zomer wordt het sowieso een digitaal evenement, want die zweethal in LA is natuurlijk een gezondheidsrisico. Peter heeft zijn twijfels of dat wel goedkomt…

De laatste E3 vond plaats in 2019, want die van 2020 werd abrupt geannuleerd wegens het coronavirus. Het was chaos! We waren jong, onbezonnen en wisten niet wat ons te wachten stond. De Entertainment Software Association (ESA), vaste organisator van de beurs, probeerde nog een digitaal event te organiseren in de zomer. Alleen te weinig ontwikkelaars hapten toe, dus dat idee ging ook niet door.

DE PLANNEN VAN E3 2021

Dit jaar moet anders worden! De ESA is terug en op het moment van schrijven zijn hun eerste plannen voorzichtig aan het uitlekken. E3 2021 vindt plaats van 15 tot 17 juni en wordt volledig digitaal. Tegen betaling kunnen ontwikkelaars een tijdslot krijgen voor hun persconferentie. Ze krijgen ook hulp van de organisatie om persdemo's van tevoren wereldwijd te verspreiden naar redacties en het wordt aangemoedigd om demo's van nieuwe games digitaal beschikbaar te maken via online stores. Uhhhh…

THE LAST OF US: PART 3 SPELEN

Als je vindt dat dit als een slechte deal klinkt, dan ben je niet de enige. Reggie Fils-Aime, voormalig Nintendo of America-president, mocht de plannen ook inzien en was allesbehalve enthousiast. Als gast bij Gamertag Radio zei hij: "Ik moet zeggen dat ik het niet heel interessant vind klinken. Het is de juiste keuze om het digitaal te doen. De reden daarvoor is dat meer dan 60.000 mensen normaal gesproken de E3 bezoeken; maar er zijn miljoenen meer die interesse hebben in de nieuwste games. [...] Dat gezegd hebbende, moet de organisator een manier vinden waarop fans alle digitale content kunnen ervaren. Dat is de sleutel tot E3; de mogelijkheid om The Last of Us: Part 3 voor het eerst te spelen, of de nieuwe Breath of the Wild."

De huidige plannen kunnen die ervaring niet waarmaken, want ESA laat het aan de studio's zelf over of en welke E3-demo's ze wereldwijd beschikbaar maken. Natuurlijk zijn de plannen nog pril en kan de organisatie ze nog omgooien. Reggie gaf tijdens zijn interview alleen wel een waarschuwing: "Als de ESA het niet gaat doen, zullen andere mensen het overnemen."

GEOFF KEIGHLEY IS BACK!

Dat zagen we vorig jaar al heel duidelijk, toen Game Awards-organisator Geoff Keighley afscheid nam van de E3 wegens meningsverschillen over de richting van de beurs (en hij was niet de eerste, zie kader). Jarenlang deed hij





E3-MOMENTEN DIE ALLEEN OP DE BEURSVLOER KUNNEN PLAATSVINDEN

1. Shigeru Miyamoto op de beursvloer tegenkomen en met hem op de foto gaan!
2. Neil Druckmann op de beursvloer tegenkomen en op zijn stevige schouder uithuilen vanwege The Last of Us: Part 2.
3. Voordringen in de rij bij een gamedemo omdat je van de pers bent.
4. De elektriciteit in de zaal proeven wanneer een langverwachte game in beeld verschijnt bij een presentatie.
5. Meelachen als er iets misgaat (wat altijd gebeurt met liveshows).
6. "You're breathtaking!" roepen naar Keanu Reeves.
7. Voordringen in de rij bij een gamedemo omdat je liegt dat je van de pers bent.









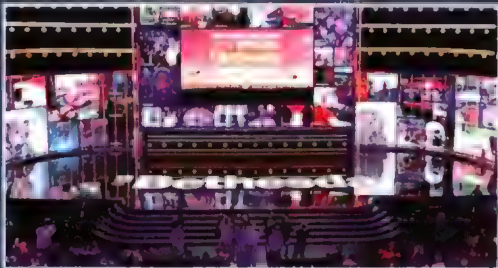


zijn eigen liveshow op E3 en in de coronazomer van 2020 sneed hij ESA officieel de pas af met Summer Game Fest. De liveshow was een aardig succes, met wat toffe game-aankondigingen en grappige interviews met gameontwikkelaars en celebs zoals Tony Hawk en Alf. Keighley heeft al bevestigd dat hij het kunstje deze zomer opnieuw gaat doen.



DOE-HET-ZELF-E3

En dan komen we eigenlijk bij het grootste probleem van de E3: de ESA zegt momenteel in gesprek te zijn met allerlei studio's en uitgevers om aan de E3-liveshow mee te doen, maar waarom zouden de grote spelers veel geld betalen voor iets dat ze prima zelf kunnen opzetten? De dagen dat Nintendo werd uitgelachen voor hun Direct-video's zijn allang voorbij. En de coronacrisis heeft de opmars van livestream-presentaties alleen maar versneld. In 2020 hadden bijna alle grote game-uitgevers hun eigen liveshows of plaatsten ze hun nieuwe gameaankondigingen onder bij Nintendo, Sony en Microsoft. Genoeg plaatsen waar je waardevolle media-aandacht krijgt; niche games maken zelfs meer kans om hun kleine maar trouwe doelgroep te vinden. We zullen het over niet al te lange tijd meemaken, want de komende maanden bevestigt ESA welke studio's gaan meedoen aan de digitale E3 én of het überhaupt doorgaat. ✖



GROTE NAMEN DIE DE E3 (DEELS) HEBBEN VERLATEN

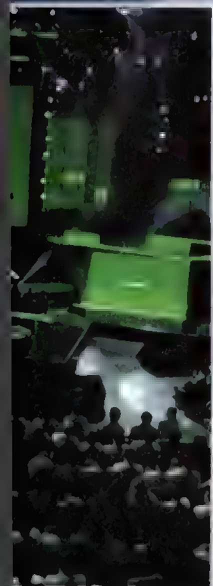
2013
Nintendo stopt met zijn live persconferentie en zendt voor het eerst een Nintendo Direct-video uit. Ze blijven nog wel op de E3 staan met een beursstand, inmiddels hun standaardstrategie.

2016
Electronic Arts stopt met een beursstand op E3 en start in plaats daarvan het EA Play-event vlakbij het LA Convention Center. Dit blijven ze tot 2019 doen.

2019
Sony besluit E3 niet langer bij te wonen. Ze waren ook niet van plan om aan de E3-livestream in 2020 mee te doen.

2020
Geoff Keighley stopt met zijn E3-liveshow en start met Summer Game Fest.







OF IS ER NOG HOOP?

Heeft de gamesindustrie geen E3 meer nodig? Nou, zover durf ik ook weer niet te gaan. Er zijn nog wel een paar redenen waarom fysiek aanwezig zijn op een beurs blijft bestaan. Bewijsstuk 1: we hebben inmiddels allemaal een jaar lang zoom-meetings met vrienden/collega's gehad. Dat was ruk, hè? Iemand in persoon ontmoeten heeft nog altijd zijn voordelen. Bewijsstuk 2: de E3 is nooit alleen voor media en gamers geweest; achter de schermen is het een netwerkevenement voor ontwikkelaars, uitgevers en retailers. De waarde daarvan kan je moeilijk inschatten. Als de E3 als fysieke beurs de coronacrisis overleeft, dan zal het ook door de netwerkkansen komen. Natuurlijk is de E3 niet de enige gamebeurs, dus het blijft nog steeds spannend...

MONSTER HUNTER RISE

WE HEBBEN EEN MONSTER



Niemand op de redactie was happig naar Monster Hunter Rise. Samuel had geen tijd of zin, Jurjen vond het allemaal maar te diepgaand, en Marvin... dacht er niets mee te hebben. Tot 'ie de Switch oppakte en ontdekte hoe heerlijk het is om een giga-monster met een oversized wapen vól op z'n bek te rammen.



In Jurjens preview van Monster Hunter Rise kon je lezen dat hij geen zin had om de game te reviewen. "Te veel wapens, te veel cijfertjes, te veel mogelijkheden die ik waarschijnlijk over het hoofd zie." Met die woorden in het achterhoofd begon ik angstig aan mijn avontuur, bang dat ik compleet overrompeld zou worden door alles wat de game op me afgooit. Tot ik voor het eerst oog in oog stond met een gigantisch wezen en onder begeleiding van een bombastische soundtrack onder zijn zwiepende armen door rolde, om vervolgens met een keiharde CLUNK mijn Hunting Horn in z'n schedel te begraven.

Laat me niet meer los

Wat blijkt: die angst was nergens voor nodig. Rise is helemaal niet zo ontoegankelijk als de lappen tekst, ontelbare cijfertjes en de waslijst aan mogelijkheden doet vermoeden. De game heeft juist een heerlijke opbouw, waarbij ik me in het begin totaal niet druk hoefde te maken om mijn resistances, de juiste inventory-indeling of het upgraden van mijn armor. De moeilijkheidsgraad loopt langzaam op en gaandeweg weet de game, net als de monsters, z'n nagels in je te zetten en niet meer los te laten.

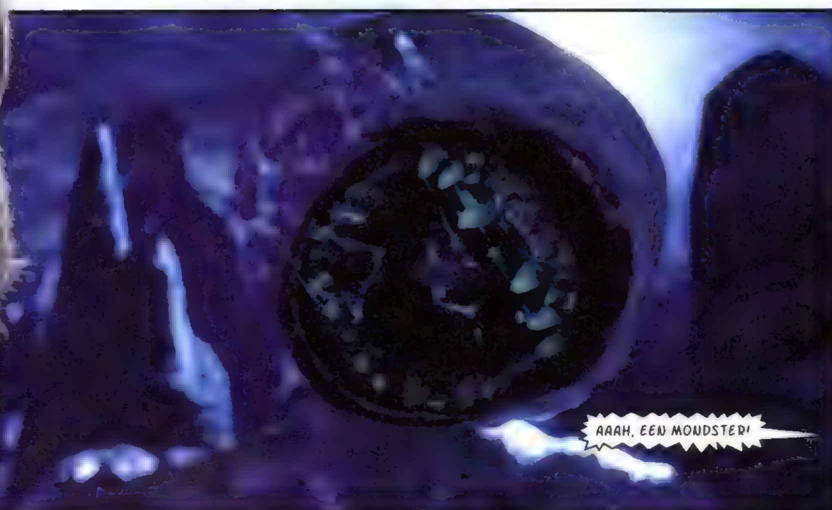
Pas na de eindcredits werd ik namelijk echt uitgedaagd en moest ik mijn gear aanpassen aan de situaties. Iets wat je na tientallen epische gevechten, het verzamelen van kilo's loot en sporadisch wapens en armor craften vanzelf de behoefte naar krijgt. Hoe dieper ik in de game dook, hoe meer de mogelijkheden tot me doordrongen en hoe meer ik alles wilde uitproberen. Want aan de basis staat een héérlijke gameplayloop.

Soepel to the max

In een verdomd schattig, Japans vormgegeven hub-dorpje genaamd Kamura Village kies je je quests uit, bestel je eten (voor buffs die je helpen tijdens het jagen), upgrade je je armor/wapens, rekruteer je nieuwe buddy's en vul je je inventory aan. Vanuit daar word je in een van de jachtlocaties gedropt met je trouwe Palico (kitty) en de nieuwe Palamute (doggo), krijg je van tevoren nog even een vet filmpje te zien waarin een giga-monster wordt geïntroduceerd, en begint de jacht. Vervolgens vlíeg je over de map heen, want Monster Hunter Rise is veel sneller en vloeiender dan we van de franchise gewend zijn.

Die snelheid hebben we aan twee dingen te danken. Nummer 1: de Wirebugs, waarmee je je personage à la Spider-Man korte stukjes vooruit of

> **"Gaandeweg weet de game, net als de monsters, z'n nagels in je te zetten en niet meer los te laten."**



GECREËERD

de lucht in kan trekken. Hierdoor kun je elke rotsformatie en gebergte in de game wel beklimmen, maar ook razendsnel aanvallen ontwijken en even snel weer richting het monster sjezen. Ik vind 't een fantastische toevoeging, zeker in combinatie met nummer 2; de vliegensvlugge viervoeter waar je op kunt rijden, de Palamute. Ik heb me geen minuut hoeven te vervelen, zelfs niet bij het handjevol verzamelquests (pluk X planten, etc.). En omdat er overal en nergens verzamelbare upgrades in de vorm van vogeltjes liggen verspreid, en er nog tig dingen zijn om te looten en te ontdekken (zoals een extra kamp), is het uitpluizen van de maps naast vlug ook nog eens belonend.

Godzilla, eat your heart out

Die vernieuwde snelheid zien we ook terug in de monstergevechten (en zelfs wapenanimaties), die als vanouds Episch met een hoofdletter E zijn. De monsters zijn fantastisch vormgegeven, elk wezen heeft z'n eigen gedrag en aanvallen, en het is zaak om dat gedrag goed te bestuderen voor je ze neer probeert te halen. Man, het is zó indrukwekkend om aan zo'n jacht te beginnen, minutenlang op een gigantisch beest in te hakken, dat beest vervolgens weg te zien rennen met de staart tussen z'n benen, hem daarna compleet pissed-off weer tegen te komen, als een idioot rond te rennen en duiken om z'n spervuur aan aanvallen te ontwijken en te wachten tot 'ie uitgeput is, om vervolgens de ene na de andere wapencombo op z'n vermoeide kop los te laten...

Voor ik aan de game begon dacht ik dat die gameplayloop sáái zou worden. Sterker nog, als Jurjen deze game had gedaan dan was ik er waarschijnlijk nooit aan begonnen. Bossfight na bossfight na bossfight, zonder healthbars? En maar hakken tot ik een ons weeg, zeker? Rot toch op! Wat had ik het fout. Júíst omdat je niet weet hoeveel health zo'n beest heeft is het zo tof. Je weet niet of die laatste health-potion in je bag genoeg is om je in leven te houden tot 'ie het begeeft. Elke misstap kan fataal blijken en tactisch ontwijken is daardoor minstens zo belangrijk als aanvallen.

Als je dan eindelijk een paar hits kwijt kunt voel je je eventjes oppermachtig, om vervolgens door een zwiepende staart of vuurbal weer keihard op je bek te gaan en je ego te zien verdampen. Dat maakt elk gevecht memorabel én anders dan het gevecht ervoor. Zeker als je in 't heetst van de strijd ineens op een ander monster stuit, je op een van de twee gaat zitten en er vervolgens een Godzilla-waardige confrontatie ontvouwt. Alleen in Monster Hunter Rise.

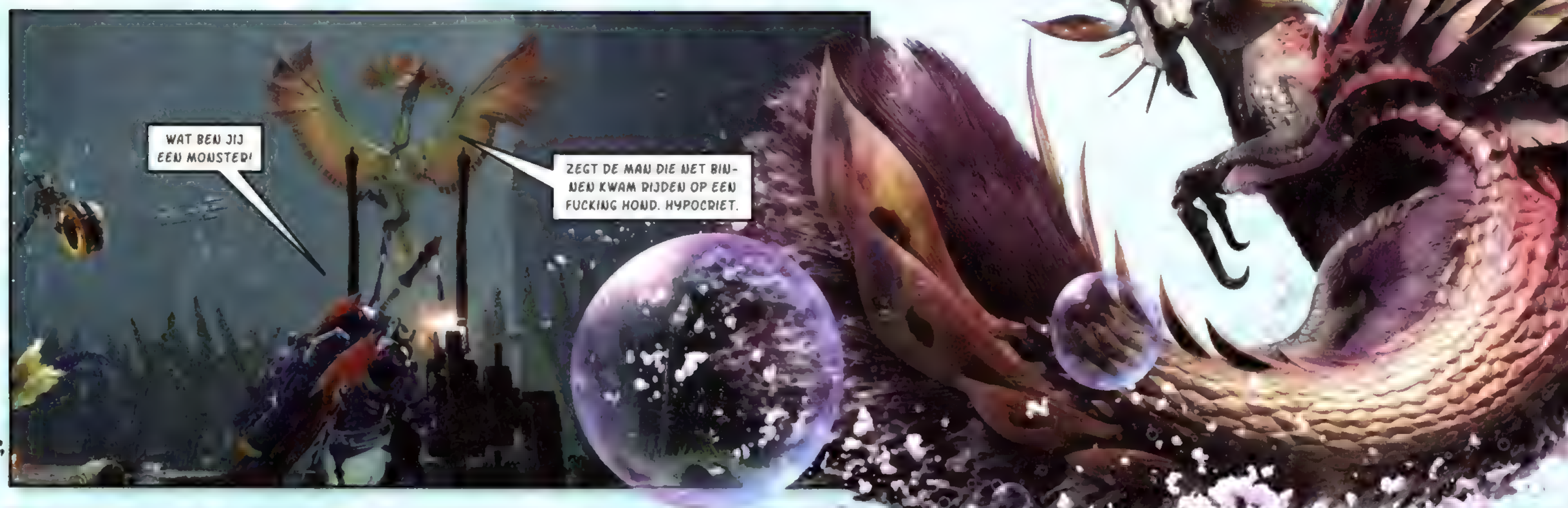


Verslaafd

Al met al ben ik compleet weggeblazen door de gigantische gevechten, maar ook door de diepgang die Rise biedt. Na 24 uur zag ik de credits voorbijrollen, maar ik heb het gevoel net begonnen te zijn en heb moeite hem weg te leggen. Al die monsters, wapensoorten, wapenvarianten, Switch skills, armors, talismans, buffs en items... Veel te veel om te bespreken. Maar het werkt allemaal zo verdomd goed dat ik geen genoeg van Rise kan krijgen. Helaas heb ik de multiplayer nog niet genoeg kunnen testen en lijkt veel van de connectie-rompslomp uit MH World nog aanwezig te zijn, en laten de nieuwe Rampage-quests (een soort tower defence, maar dan met monsters) me compleet koud, maar als singleplayer-game kan ik hier nog tientallen uren van genieten. En daarna verder gaan met de onvermijdelijke DLC. Thanks Jurjen, je mag wel vaker van dit soort pareltjes naar me doorpassen.

EEN RETEGOEDE ENGINE

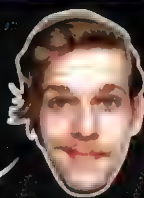
Je zou niet verwachten dat een 'snellere' Monster Hunter exclusief naar een platform als de Switch zou komen, maar dat is toch het geval. De game draait daarbij als een zonnetje en tikt redelijk stabiel de 30fps aan. Zelfs in de handheld-modus, waarbij de gyro-controls ook nog eens fantastisch werken als je bijvoorbeeld met een boog gaat jagen. Natuurlijk brengt zo'n platform ook de nodige limitaties met zich mee, waardoor Rise grafisch gezien amper kan opboksen tegen zijn voorganger, maar dat kan me eerlijk gezegd gestolen worden als het zo soepel loopt. De omvang van de game wordt er niet minder op en het is zonder twijfel een van de mooiste Switch-titels die je kunt spelen, veel meer was simpelweg niet mogelijk. Applausje voor de RE Engine.



SCORE 89

Als Monster Hunter totaal niet je ding is, dan gaat Rise je ook niet overtuigen. Maar wie niet vies is van de bossfight-insteek zal meegesleept worden door de heerlijke flow en vernieuwde focus op snelheid, en tientallen tot honderden uren kwijtraken aan deze enorm diepgaande en verslavende monster-mayhem.

MARVIN



Na 24 uur zag ik de credits voorbijrollen, maar klaar ben je dan nog lang niet.

25+ UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE/BOSSRUSHER
CAPCOM/NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

GHOSTS 'N GOBLINS RESURRECTION

ECHTE SADOMASOCHISTEN DRAG MIDDELEEUWS HARNAS IN PLAA

Samuels eerste aanraking met Ghosts 'n Goblins was toen hij in 2002 de Game Boy Advance-heruitgave kocht van Super Ghosts 'n Goblins. En hij heeft de littekens om het te bewijzen.





Dus. Het is blijkbaar tijd voor de opbiechtreview. Oké. Wat weinig mensen van me weten is dat ik een soort van gaming-aartsvijand heb; het is een serie waarvan bijna niemand weet dat ik er bang voor ben. Want, zoals velen van jullie wél weten, ben ik nogal trots op mijn status als competente gamereviewer. Ik ben die boy die op hoogmoedige wijze zijn social media volplempt met screenshots van platinum trophy's van notoir uitdagende titels als Dark Souls en Nioh, en met overwinningsfoto's van toernooitjes van competitieve games als Smash Bros. Ultimate. Wat ik dus probeer te zeggen is dat mensen bukken wanneer ik me omdraai, zodat ze niet geraakt worden door m'n e-penis. Maar de waarheid is dus dat niemand het huilende gezicht ziet achter dat masker van 'leet skills', want stiekem ben ik gewoon een frauduleuze loser; iemand die ondanks zijn liefde voor (en meesterschap van) Capcom-games uitermate kut is in Ghosts 'n Goblins.

VUURSPUWEN EN ONDERBROEKEN

De Ghosts 'n Goblins-franchise is groter dan men denkt, want er vallen ook enkele spin-off-series onder; series die ik, ironisch genoeg, met meer plezier en minder pijn heb kunnen uitspelen dan de 'hoofdgames'. Zo waren er voor de PlayStation 2 de twee Maximo-games: 3D hack-&-slash-platformers die in hetzelfde universum afspeelden als Ghosts 'n Goblins, waarin hoofdpersoon Maximo bij het krijgen van schade daarom net als Arthur z'n harnas verlist, tot 'ie rondliep in z'n iconische boxershorts. Persoonlijk was ik echter het meest fan van de Gargoyle's Quest-games, met in de hoofdrol de populaire demoon Firebrand. En dan vooral van het derde (en helaas laatste) deel voor de Super Nintendo: Demon's Crest! Vuurspuwen en rondvliegen gaf exact de macht en controle die ik in Ghosts 'n Goblins zo miste!

Onvermijdelijk

Nou ben ik daar natuurlijk niet alleen in, want deze reeks actie-platformers is bedóéld om frustrerend uitdagend te zijn. En, ja, dat is deels te danken aan hun roots als arcade-games die manieren moesten vinden om zoveel mogelijk kwartjes op te kunnen eisen, maar Ghosts 'n Goblins ging meerdere stappen verder. Zo was het een van de eerste games die spelers oprecht leek te trollen, bijvoorbeeld door vijanden te spawnen op onvermijdelijke plekjes en power-ups te vervangen met vallen. Het devies "moeilijk maar eerlijk" dat op de meeste arcade- en vroege consolehits van toepassing was, zoals Capcoms eigen Mega Man, rolde dan ook uit niemands lippen bij Ghosts 'n Goblins. Maar persoonlijk waren het zelden die lullige, onvermijdelijke momentjes waar ik





EN EEN
TS VAN LATEX

een hekel aan had; ik kan best lachen om een goede, gemene val. Nee, ik vermeed de serie als een melaatse om een volledig andere reden.

Problemen

Alles in gaming draait om het oplossen van problemen, en gameplay-mechanics vormen daarbij je gereedschapskist. En het bevredigende van games als Dark Souls is dat, ja, de problemen gigantisch zijn, maar dat de hoeveelheid aan beschikbaar gereedschap dat ook is. Dat is bij Ghosts 'n Goblins-games echter níét zo; die games vragen je, basically, om stukken hout doormidden te zagen, zónder je een zaag te geven. Alles aan Ghosts 'n Goblins voelt gemeen gelimiteerd, en dan vooral de twee gameplay-elementen waar alles op gebaseerd is: springen en aanvallen. Zo is dit een van de weinige platformers waarbij je de boog van je sprong níét kunt aanpassen: als je gesprongen hebt, en er spawnt op dat exacte moment een vijand op de plek waar je gaat landen, dan kun je dus niet de landingsplek wijzigen door naar achteren te drukken. Ook kun je alleen maar naar boven, onderen, links en rechts 'schieten'; diagonalen zijn er niet. En dat klinkt misschien niet als een groot probleem, maar, je raadt het al: vliegende vijanden komen érg graag juist van die diagonale richtingen. Combineer die twee limitaties (en voeg het eerder genoemde getroll toe) en je hebt een game die niet alleen oneerlijk voelt, maar die je ook nooit lijkt te geven wat je nodig hebt om te verbeteren.

Schakelen

Ik had dus welgeteld 0,0% zin om Ghosts 'n Goblins Resurrection te reviewen, want als trouw vervolg op voorgangers als Ghouls 'n Ghosts en Super Ghosts 'n Goblins bevat het exact dezelfde verdomd limiterende gameplay-elementen. Wat ik echter niet verwacht had, is dat Capcom allerlei dingen heeft toegevoegd om het bizar hoge uitdagingsniveau te verzachten. De opvallendste daarvan zijn de meerdere moeilijkheidsniveaus. Zo geeft 'Legend' je het sadisme waar de serie altijd om bekend heeft gestaan, terwijl 'Page' je een ongelimiteerde hoeveelheid levens geeft én je ter plekke respawnt; je wordt dus niet teruggeschopt naar een checkpoint. Tussen die twee opties heb je ook nog 'Squire' en 'Knight', dus er is voor eenieder de juiste moeilijkheidsgraad. Daarbovenop zijn er ook nog de opties om de snelheid van de vijanden aan te passen (een hele dope toevoeging), het kunnen spelen in co-op (altijd leuk) én een licht RPG-systeempje waarmee je Arthur van wat meer magische krachten kunt voorzien, waaronder het schakelen tussen wapens. Eindelijk!



"Stiekem ben ik gewoon een frauduleuze loser; iemand die ondanks zijn liefde voor Capcom-games uitermate kut is in Ghosts 'n Goblins."

Toekomst

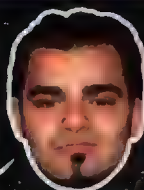
Is de Ghosts 'n Goblins-serie met de toevoegingen van Resurrection dus opeens van een gemeen, sadistisch klotespel naar een uitdagende maar magische game geëvolueerd? Niet echt, want de moeilijkheid kunnen verlagen vind ik een veel minder bevredigende oplossing dan het krijgen van beter gereedschap. Ik had het niet erg gevonden om een level honderd keer te moeten proberen als ik bijvoorbeeld behendiger was geweest en minder stroef kon aanvallen. Daarentegen voelt de game uitspelen op de Squire- en zelfs Knight-moeilijkheidsgraden alsnog alsof ik de overwinning niet volledig zelf heb mogen claimen.
Resurrection is echter wel een stap in de juiste richting, want het feit dat ik latere levels in ieder geval heb kunnen 'oefenen' dankzij die lagere moeilijkheidsgraden, nam heel veel angst en frustratie weg. En esthetisch is dit vervolg een pareltje: niet alleen omdat de geweldige muziek de Capcom-naam meer dan waardig is, maar ook omdat de handgetekende, kijkdoosachtige graphics uiterst charmant zijn. Ergens hoop ik dus wel dat Resurrection degelijk verkoopt, want als dat betekent dat Ghost 'n Goblins z'n restrictieve roots uiteindelijk weghakt, dan krijg zelfs ík zin in een toekomst met dit monster.



SCORE **74**

Resurrection is een fijne, moderne vertaling van de Ghosts 'n Goblins-franchise, inclusief genoeg opties om PTSS te voorkomen. Persoonlijk wacht ik echter nog wel op de dag dat Arthur in ieder geval meer luchtcontrole krijgt.

SAMUEL



Uurtje of zes. Al kun je dat verdubbelen gezien de tweede doorloop nieuwe, uitdagendere elementen toevoegt!

6+ UREN

12

BASICS

2D-ACTIEPLATFORMER
CAPCOM
1-2 SPELERS
OUT NOW

SWITCH REVIEW

BRAVELY DEFAULT 2
TERUG NAAR DE JAREN

Het leek Jurjen eerst een haastig opgepoetste 3DS-game, maar gelukkig bleek Bravely Default II wel wat meer in huis te hebben. Tenminste, wat graphics betreft. Qua gameplay is het vooral weer een soort herhalingsoefening geworden.





Japanse RPG's zal ik altijd associëren met de jaren negentig. Want in die jaren speelde ik mijn eerste (Mystic Quest), verloor ik mij in enkele van de beste (Final Fantasy II & III, Chrono Trigger) en vertaalde ik er zelfs eentje (Lufia). Midden jaren negentig noemde ik de JRPG dankzij pareltjes als Earthbound en Super Mario RPG korte tijd mijn favoriete genre. Maar weet je, zelfs turn-based battles gaan wel eens vervelen.
Ik ben altijd JRPG's blijven spelen, maar het is allang mijn favoriete genre niet meer. Dat komt vooral doordat al die JRPG's zo vreselijk veel op elkaar lijken. Daardoor voelt het spelen van een nieuwe JRPG zelden vernieuwend, en veel vaker als een herhalingsoefening.
Toch ben ik het genre nooit helemaal beu geworden, en reken maar dat ik heb genoten van enkele pareltjes die lang ná de jaren negentig in het genre zijn verschenen, zoals Golden Sun, Baten Kaitos, Dragon Quest XI en Xenoblade Chronicles. En laat ik Bravely Default niet vergeten.

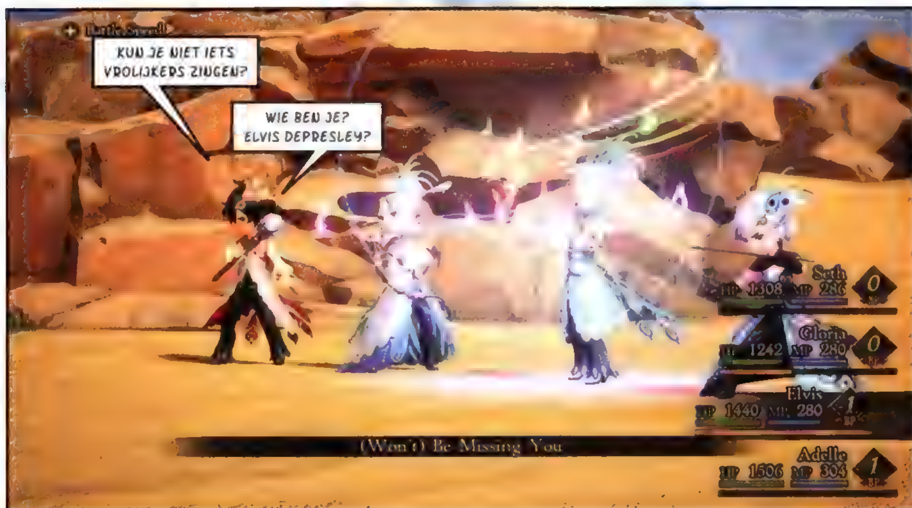
Niet misselijk

De eerste Bravely Default verscheen in 2013 voor de 3DS. En ook al was het weer zo'n JRPG die heel erg leentjebuur had gespeeld bij de oude Final Fantasy's, ik werd er toen toch weer door gegrepen. In mijn review mopperde ik weliswaar een beetje over de random encounters, het verplichte grinden en andere gerecyclede spelelementen, maar ik gaf toe dat ik er toch weer door betoverd was, mede door een nieuw foefje dat Bravely Default aan de traditionele turn-based-gevechten toevoegde. Je kon namelijk de verdedigende commando Default kiezen om beurten te sparen, en de gespaarde beurten via het commando Brave gebruiken om vijanden een aantal keren achter elkaar te treffen. Daarnaast was het mogelijk om via Brave maximaal drie beurten te 'lenen', dus zonder dat je ze al had gespaard. "Heerlijk om mee te pielen en vijanden op vernietigende wijze te slim af te zijn", concludeerde ik toen, om de game met een niet misselijke score van 82 te waarderen.

"Waarom heb ik dan toch weer ruim zestig uur van mijn leven besteed aan het voltooien van een flinterdun verhaaltje, met personages waar ik maar weinig om gaf?"

Volwaardig

In 2010 verscheen al een vervolg, Bravely Second, dat ik even oversloeg. Nu is daar een tweede tweede deel, of zoiets, getiteld Bravely Default 2 – de eerste Bravely die niet voor een handheld maar voor een tv-console, of eigenlijk hybride console verschijnt. Uiteraard had ik al wat plaatjes en filmpjes van de game gezien voordat ik eraan begon, en op basis daarvan vond ik het meer op een opgepoetste 3DS-game dan op een volwaardige Switch-game lijken. Des te aangenamer was de verrassing toen ik aan de game begon en het toch echt wel een volwaardige Switch-game bleek te zijn.
De bovenwereld (eigenlijk een veredelde landkaart waar je groepje helden overheen bewegen) ziet er weliswaar wat kaal uit, en de poppetjes in die bovenwereld ogen wat pixelig, maar wandel een stadje binnen en de kans is groot dat er een 'wauw' over je lippen rolt. Het is alsof je zo'n pop-up-prentenboek binnenwandelt, en de manier waarmee je op de 'prent' kunt inzoomen of uitzoomen is wonderlijk fraai. Tel daarbij op de gedetailleerde texturen, de uitbundige kostuums van je personages, de volledig ingesproken cutscenes en de krankzinnige



weetje weetje

Elk monster is zwak tegen een bepaald element én tegen een bepaald type wapen. Gebruik van dit element zorgt voor 1,5 keer de schade, gebruik van dit type wapen ook. Gebruik een vergrootglas of de Examine-vaardigheid op een monster om te zien tegen welke elementen en wapentypes hij zwak is. Het mooie is dat je dit bij elk monster in de game maar één keer hoeft te doen om het altijd te kunnen zien.

NEGENTIG

hoeveelheid quests en content, en je voelt je op alle fronten verwend, zoals dat hoort bij een volwaardige Switch-game.

Weinig nieuws

Los van de graphics biedt Bravely Default helaas/gelukkig (het is maar wat je verlangt) weinig nieuws. Je bereikt een stadje, er zijn problemen, en aan jou de taak de problemen op te lossen, wat betekent dat je je door een gebied vol monsters moet werken. Zodra je tegen zo'n monster aan bent gelopen, begint het gevecht. Rechts staan je vier helden, links staan de monsters, je kiest voor Attack, of gebruikt een spreuk of item, en uiteraard kun je ook nu weer het Brave-/Default-foefje gebruiken dat het origineel in 2013 introduceerde. Los daarvan is de gameplay weer net zoals de Final Fantasy-games ons begin jaren negentig al serveerden, inclusief de jobs, zo'n flinterdun verhaaltje over het verzamelen van kristallen en... ach ja, zegt het feit dat je vier helden de 'Heroes of Light' worden genoemd eigenlijk niet genoeg?

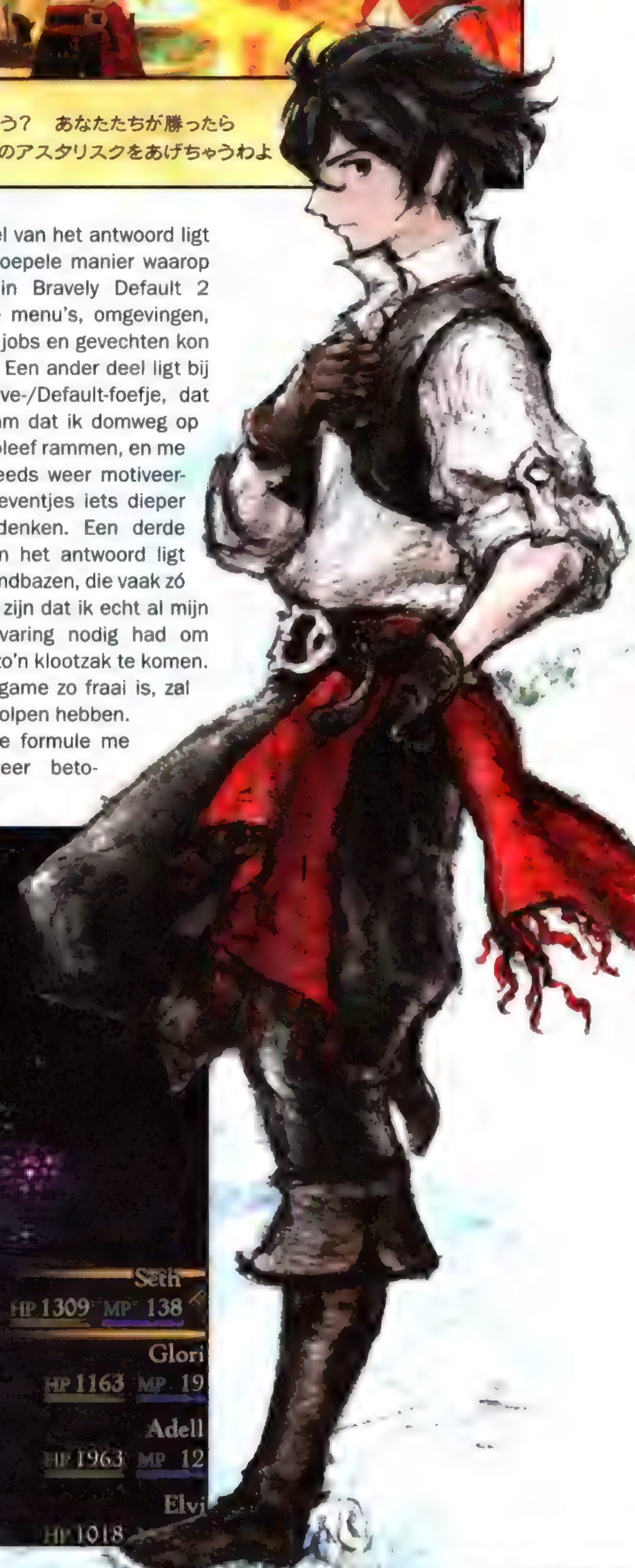
Zichtbare monsters

Ben ik zowaar toch nog één belangrijke vernieuwing vergeten te noemen. Namelijk het feit dat de monsters dit keer zichtbaar in beeld verschijnen. Yes! Geen random encounters meer! Je kunt zelfs een vijand van achteren benaderen voor een extra beurt, terwijl zwakke vijanden voor je op de loop gaan! Dus eh... eigenlijk zoals de gevechten al twaalf jaar in de Dragon Quest-games werken. Maar welkom is het zeker, want man, als deze game random encounters had gehad, was ik ongetwijfeld voortijds gestopt. Net als in de voorganger maken de turn-based-gevechten namelijk weer zo'n 80% van de gameplay uit, en is grinden – het steeds weer opnieuw verslaan van (ongeveer) dezelfde (soorten) vijanden om zelf sterker te worden – verplicht om voorbij de eindbazen te kunnen komen. En als ik dan toch zoveel moet vechten, dan vind ik het fijn als ik vooraf even kan zien wat voor soort vijanden ik tegenover me heb. Kleine aanpassing dus, maar die maakt alle verschil.



Soepel

Wat is het toch met die in de jaren negentig bedachte formule waar sindsdien alle JRPG's op gebouwd zijn? Waarom werd ik tóch weer gegrepen door de turn-based battles, terwijl ik die in mijn leven al tienduizenden keren heb beslecht? Waarom heb ik dan toch weer ruim zestig uur van mijn leven besteed aan het voltooien van een flinterdun verhaaltje, met personages waar ik maar weinig om gaf? Een deel van het antwoord ligt bij de soepele manier waarop ik mij in Bravely Default 2 door de menu's, omgevingen, quests, jobs en gevechten kon werken. Een ander deel ligt bij dat Brave-/Default-foefje, dat voorkwam dat ik domweg op Attack bleef rammen, en me toch steeds weer motiveerde om eventjes iets dieper na te denken. Een derde deel van het antwoord ligt bij de eindbazen, die vaak zó moeilijk zijn dat ik echt al mijn JRPG-ervaring nodig had om voorbij zo'n klootzak te komen. Dat de game zo fraai is, zal ook geholpen hebben. Heeft de formule me tóch weer betoverd.





SCORE 75

Als je een old-school JRPG in een moderne verpakking wilt spelen, moet je deze hebben. Geen fan van JRPG's? Mooi laten liggen dan.

JURJEN



Je kunt in 60 uren het einde halen, maar dan ben je heel wat dingen voorbij gerend.

60+ UREN



BASICS

JRPG
CLAYTECHWORKS/NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

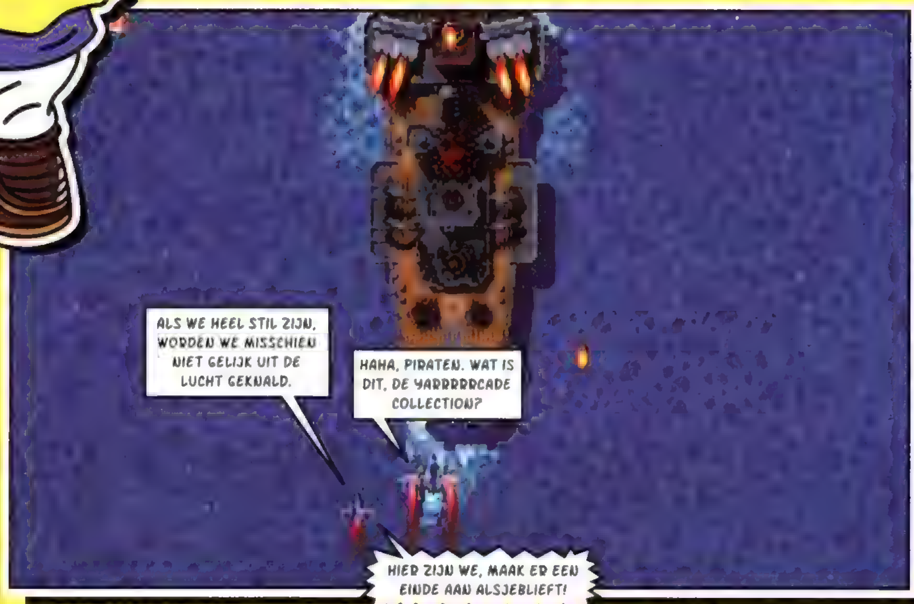
SWITCH REVIEW

CAPCOM ARCADE STADIUM

ECHT WEL LEUK, ZOVEEL OUDE MEUK



Het was een lekker ouderwetse maand voor Samuel, want naast Ghosts 'n Goblins Resurrection mocht onze old-skool Spanjaard ook aan de slag met Capcom Arcade Stadium. We hadden 'm van tevoren niet verteld dat Ghouls 'n Ghosts daarin zit. Arme jongen.



Je bent niet de enige die hoorbaar met z'n ogen rolt bij het zien van wéér een retrocompilatie. We zijn de afgelopen jaren meer dan verwend als het om verzamelingen van oude games gaat, al dan niet in een kek uitziend hardwarejasje zoals bij de Nintendo Classic Mini's. Van het legendarische Capcom alleen al heb ik de afgelopen twee jaar dríé retroverzamelingen mogen proeven: Street Fighter 30th Anniversary Collection, Capcom Beat 'Em Up Bundle, en de kolossale, dubbele arcadestick Capcom Home Arcade. En nu is er dus ook nog Capcom Arcade Stadium. Iets met bomen en een bos, zou je zeggen. Als je je cynische houding jegens overdreven kapitalisme echter opzij weet te zetten, dan is het wel meteen duidelijk dat elke van deze compilaties een andere focus heeft. Want niet iedereen is geïnteresseerd in alle zes versies van Street Fighter II, bijvoorbeeld, maar degenen die dat wel zijn, zijn behoorlijk hardcore in hun passie.

Pakketten

Capcom Arcade Stadium wil dus, zoals de naam impliceert, een sterk overzicht zijn van Capcoms ijzersterke arcadeverleden. En dat zou het automatisch een van de betere retrocompilaties moeten maken, want Capcom had klassiekers in bijna elk mogelijk arcadegenre: shoot-'em-ups (shmups), beat-'em-ups (brawlers), fighters, platformers, etc. Qua kwantiteit en waar voor je geld zit het dus in ieder geval wel snor: het volledige pakket bevat meer dan 30 games. En gezien alles bij elkaar nog geen €40 kost, betaal je dus maar €1,25 per game. Prima deal. Erg tof is dat je niet alles in een keer hoeft te kopen: Capcom Arcade Stadium is een gratis platform, met één gratis game (1943: Battle of Midway), die je vervolgens kunt aanvullen met drie betaalde pakketten aan arcadeklassiekers. Deze pakketten zijn verdeeld in tijdperken en kosten ieder zo'n €15; wie echter alles in een keer koopt, krijgt €5 korting.



Run & Gun

Het toffe aan dit systeem is dat je dus de keuze krijgt. Hou je niet zo van platformers? Dan



kun je het Dawn of the Arcade-pakket laten liggen. Wil je niet meer besteden dan €15 en wil je daarmee een goed overzicht van alles wat retro-Capcom zo dope maakt? Dan heb je aan het Arcade Revolution-pakket meer dan genoeg. Wil je de beste graphics en/of zoveel mogelijk games die je met of tegen een tweede persoon kunt spelen? Arcade Evolution is het pakket voor jou. Het nadeel? Dat het kopen van het vollédige pakket wel verraadt dat de balans aan games ver te zoeken is. Bijna de helft van deze compilatie bestaat namelijk uit shmups, al helemaal als je Commando en het vervolg Mercs ook meetelt (run-&-gun-games zijn immers ook een soort shoot-'em-ups). En hoewel dat allesbehalve een straf is gezien de hoge kwaliteit van Capcoms shmups, had meer variatie een heel stuk netter gestaan.

Afwezig

Hadden we écht alle vijf delen in Capcoms WWII-serie nodig, bijvoorbeeld? En waarom drie verschillende versies van Street Fighter II (Super Turbo is voldoende) als er geen enkele variant van Street Fighter 3 of Alpha op staat? Sowieso valt het gebrek aan competitieve Capcom-fighters erg op, want Arcade Stadium bevat dus alleen de drie Street Fighter II's en het visueel toffe maar allesbehalve wereldschokkende Cyberbots. De geliefde Darkstalkers-trilogie, het zeldzame Red Earth, het unieke Rival Schools en/of het hilarische Power Stone hadden deze compilatie tot een legendarische status kunnen verheffen, maar zijn nergens te vinden. En waar zijn de twee Mega Man-arcadegames, Power Battle en Power Fighters? Waarom is Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara nergens te vinden? Waar is het gestoorde Mars Matrix? Alien vs. Predator?! Et cetera, enzovoorts. Arcade Stadium wil compleet aanvoelen, maar heeft een paar gigantische, pijnlijk opvallende gaten, simpelweg omdat Capcom overduidelijk z'n andere compilaties niet wil kannibaliseren. Jammerlijk.

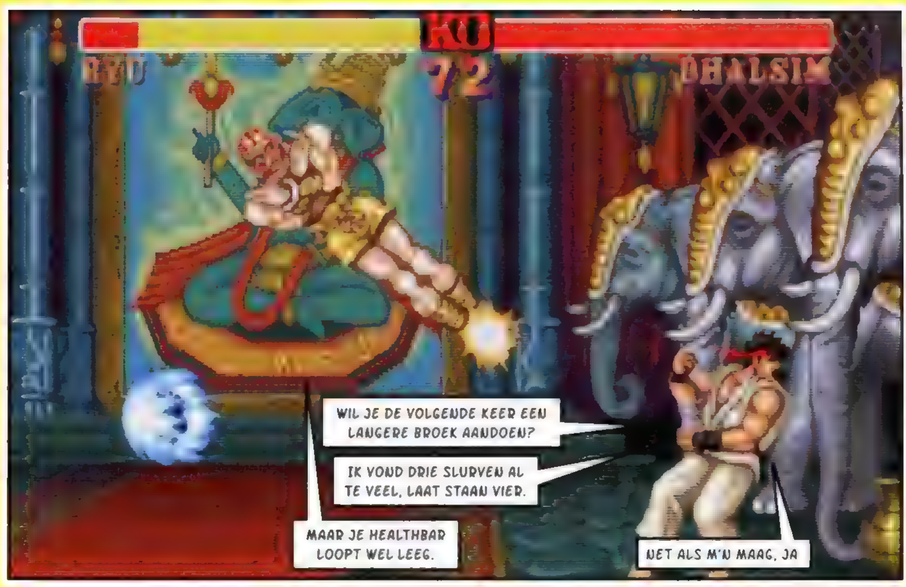
"Arcade Stadium wil compleet aanvoelen, maar heeft een paar gigantische, pijnlijk opvallende gaten."

Halfvol

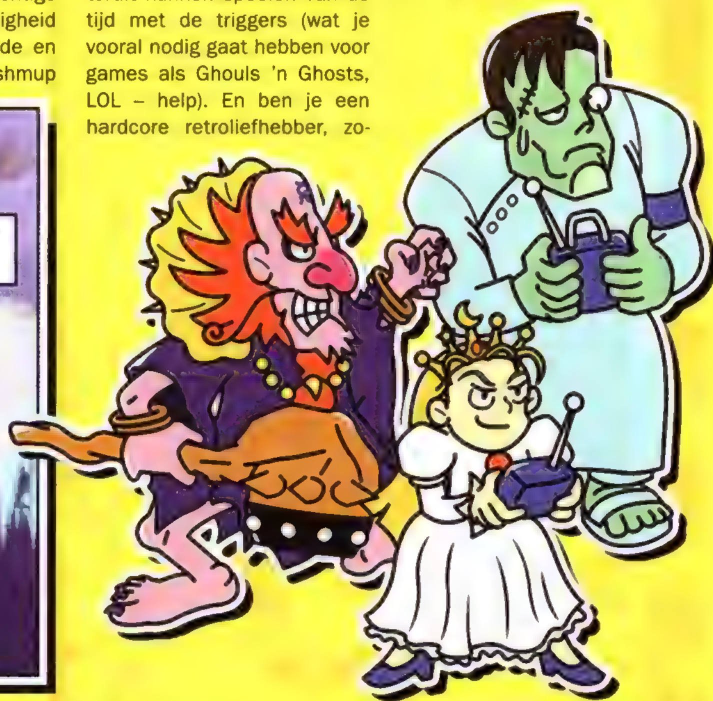
Gelukkig heb ik ook dagen waarbij het glas halfvol zit, en op die dagen ben ik dus behoorlijk in m'n nopjes over wat Capcom Arcade Stadium allemaal te bieden heeft. Bionic Commando blijft vermakelijk ongeacht hoe vaak ik het speel, ninjagame Strider zou verplicht materiaal moeten worden op elke middelbare school, en samen Final Fight spelen maakt elke relatie beter. Ook was ik uitermate verbaasd door enkele van de games die ik nog nooit eerder gespeeld had, zoals het Bomberman-achtige Pirate Ship Higemaru, de uiterst gevarieerde actieplatformer Mega Twins – wall-jumps! Sick! – en de verrassend trippy shmup Forgotten Worlds. En de latere Capcom-shmups blijven gewoon pure gaming-crack: Giga Wing en 1944: The Loop Master zijn, als je de visuele chaos aankunt, verslavend to the max. Dat Treasure-klassieker Progear hier ook nog eens bijzit, is ten slotte een prachtige verrassing: de aanwezigheid van deze ultra-uitdagende en zeldzame bullet-hell-shmup was namelijk een van de belangrijkste wapenfeiten van de meer dan €200 kostende Capcom Home Arcade (die ik in PU #311 heb beoordeeld). Saillant detail: dat prachtige stuk hardware had maar 16 games. Capcom Arcade Stadium heeft dus het dubbele van dat, en er zit maar weinig filler tussen.

Kwartslag

Mocht je dus ook maar enigszins interesse in oudere games hebben, dan is dit een geweldige collectie om de diepgang van retro mee te ontdekken. Vooral ook dankzij toegankelijke toevoegingen als save states en het makkelijk achteruit kunnen spelen van de tijd met de triggers (wat je vooral nodig gaat hebben voor games als Ghouls 'n Ghosts, LOL – help). En ben je een hardcore retroliefhebber, zoals ondergetekende? Dan zul je onder de indruk zijn van de vele technische opties en grafische filters om je arcade-ervaring zo authentiek mogelijk te maken, zoals het schakelen naar Japanse versies, het toevoegen van scanlines, en (mijn favoriete optie, vooral op de Switch) het kwartslag draaien van het scherm. Je weet wel, zodat je verticale shmups kunt spelen zoals God dat bedoeld heeft. Als Capcom dit 'platform' in de toekomst nou ook nog gaat verrijken met extra DLC-pakketten om die eerder genoemde gaten te vullen, dan is dit voor mij 'the one compilation to rule them all'.







SCORE **79**

Ik begin behoorlijk compilatiemoe te worden, maar dit is een verdomd sterk verzamelingetje. Sure, er hadden best wat minder shmups in gemogen ten faveure van bijvoorbeeld wat meer fighters, maar voor slechts een dikke euro per game valt er verder weinig te klagen!

SAMUEL



Als je elke game een uurtje speelt dan ben je 32 uur zoet. Maar, geloof me, daar ga je makkelijk overheen.

32+ UREN

16

BASICS

ARCADE-COMPILATIE
CAPCOM
1-2 SPELERS
OUT NOW (LATER NAAR ANDERE PLATFORMEN)





REVIEW

THE CLIMB 2



Inmiddels alweer vijf jaar geleden, bracht ontwikkelaar Crytek de game The Climb uit voor de Oculus Rift. Het was een van de beste VR-games, die ook nog eens de perfecte showcase bleek te zijn voor de toen gloednieuwe Oculus Touch-controllers. The Climb 2 is op alle fronten beter, maar nog niet perfect.
In The Climb 2 gaat het weer om de top bereiken van wat je aan het beklimmen bent. Dit doe je door met je handen richels en uitstekende stenen vast te pakken en je omhoog te trekken. Hierbij moet je rekening houden met je stamina, waardoor je niet te lang kunt wachten en zomaar ergens kan blijven hangen. Er zijn wel rustpuntjes, maar over het algemeen is het de kunst om in beweging te blijven.

Die stamina kan je verlengen door regelmatig van dat krijtpoeder op je handen te smeren, maar er zijn in The Climb 2 nu ook pijnlijke punten om je aan vast te houden – zoals een scherpe rand – waarbij je stamina veel sneller naar beneden gaat. Je moet af en toe dus snel beslissen waar je naartoe gaat en dat is best benauwend, als je in VR honderden meters hoog in de lucht hangt. Dit brengt absoluut de nodige spanning met zich mee die het eerste deel weleens miste.
Daarnaast kun je in The Climb 2 uit veel meer routes kiezen om de top te bereiken. Zo zijn er bijvoorbeeld shortcuts te vinden, maar daarvoor moet je wel ballen van staal tonen met super riskante en snelle moves. Vaak kom je in die shortcuts ook andere voorwerpen tegen die je zal moeten beklimmen, bijvoorbeeld een touwladder die door de wind wild heen en weer slingert. Zeker als je een beetje hoogtevrees hebt, is The Climb 2 af en toe dus angstaanjagend te noemen.



De omgevingen zien er verbluffend mooi uit en helpen absoluut mee met de illusie dat je aan een rots hangt en ook de stedelijke omgevingen, waarbij je wolkenkrabbers beklimt, zijn meesterlijk vormgegeven. En aangezien je in The Climb 2 veel meer om je heen moet kijken om de beste route te vinden, geniet je ook veel meer van de omgevingen. Het uitzicht is fantastisch!
Toch mis ik opnieuw wat diepgang en opties. De manier waarop je simpelweg steeds een nieuw level kiest is een beetje droog, er is geen geheel. Een

REVIEW

A WAKE INN



Horror en VR zijn een perfecte combinatie en er zijn al behoorlijk wat vette games in dit genre te vinden. A Wake Inn hoort ook in dat lijstje, al geeft de game een bijzondere draai aan het gegeven – letterlijk. A Wake Inn speel je namelijk in een rolstoel! A Wake Inn speelt zich af in een verlaten en duister hotel, waarin jij als robot moet zien uit te vinden wat zich daar heeft afgespeeld. Je bent echter behoorlijk beschadigd, waardoor je in een rolstoel zit en je jezelf eigenlijk niet kunt verdedigen tegen de ongure robots die rondlopen. Dit maakt je ontzettend kwetsbaar, waardoor je vaak defensief moet spelen. Het gaat dus om sneaken, en dat is best lastig in een rolstoel.

Je kunt de rolstoel op verschillende manieren besturen, waarbij de teleport-functie het minst misselijkmakend is, maar ook het meest onhandig is. Teleporteren gaat langzaam en je kunt niet altijd even goed zien hoe en waar je exact terechtkomt. Er is ook een functie om de rolstoel simpelweg met de joystick te besturen, wat op zich prima werkt, maar de illusie behoorlijk breekt. Tot slot is er de echte manier om een rolstoel te bewegen: door met je handen de wielen te laten draaien. Dit is zeker even wennen en gaat niet altijd even soepel, maar dit is sowieso de meest realistische manier.



De paniek die ik heb gevoeld tijdens het spelen van A Wake Inn is indrukwekkend, aangezien je een extra laag hulpeloosheid voelt door die onhandige rolstoel. Ik heb absoluut gescholden op dat kloteding, maar uiteindelijk helpt het juist de spanning in de game. Overleven op zich is al lastig, en die rolstoel geeft nog een extra dimensie.

Erg leuk detail is dat je op schoot een kistje hebt liggen dat je gebruikt als inventory. Alle items die je verzamelt sla je op in de kist en moet je dus ook zelf weer pakken als je ze nodig hebt. De game gaat hierbij niet op pauze, dus je moet ook nog eens de goede momenten uitkiezen om in je inventory te duiken. Zo cool bedacht!

A Wake Inn zou een dikke aanrader zijn voor iedere horrorfan als de game niet zo verdomd glitchy zou zijn. De tracking werkt niet altijd even goed, waardoor je soms objecten met geen mogelijkheid kunt pakken, er verdwenen dingen uit mijn inventory, vijanden liepen door muren heen of zien me terwijl dit niet mogelijk zou moeten zijn, en ga zo maar door. Er was zelfs een moment dat ik de wielen op mijn rolstoel ineens kwijt was en geen kant meer op kon! A Wake Inn heeft eigenlijk nog een flinke polijstbeurt nodig.



SCORE:

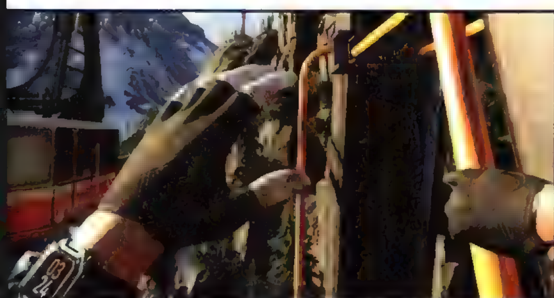


KOTSGEHALTE:





FLORIANS VR VIEW RUBRIEK



multiplayermodus waarin je met z´n tweeën kunt klimmen zou ook heel cool zijn geweest. Toch is The Climb 2 een must-have, zeker voor VR-gevorderden die niet bang zijn voor wat spierpijn in de (virtuele) armen. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



OOK GESPEELD

GELUKKIG KONDEN WE MET EEN SWITCH NAAR DE STEMBUSSEN

NIET LEGENDARISCH



Titel: Apex Legends
Platform: Switch
Prijs: Gratis

Het is geen geheim dat ik veel Apex Legends speel. Elke dag moet er in ieder geval een potje gespeeld worden, dat moet gewoon. Dat doe ik tegenwoordig op de PS5 en daar loopt de game als een trein op. Deze titel is voor mij nog steeds de best gebalanceerde Battle Royale-game die er op dit moment te spelen is: **een perfecte combo van rappe, solide gameplay, samenspel en fun.** Ik vond het ook al vrij ambitieus toen ze Apex aankondigde voor de Nintendo Switch, want we weten allemaal dat de Switch een fijne hybride-console is, maar in een volle sprint met de Xbox Series X, PS5 en een beetje gaming-PC legt de knoppenmachine van Nintendo het af. Maar hee, er zijn gekkere dingen gebeurd in de wereld van de videogames, dus wie weet zou ik blij verrast worden. En? **Nope! In handheld-modus is Apex Legends zo goed als onspeelbaar.** Zo lijkt het of je non-stop een bierbril op hebt tijdens het spelen, word je lijp van de pop-up en dipt de framerate soms zo bunkerhard dat het op een diashow van je tante lijkt. Daarnaast is de besturing met de Joy-Con even nauwkeurig als een grijphaak op de kermis. Docked, dan! Mits je een Pro Controller hebt kan het, maar dan moet je wel heel graag willen... want ook op een groot scherm komen de graphics niet over en dipt de framerate hard – keihard. En waar is de cross progession? Ik heb niet honderden uren in een game gestopt om een paar jaar later weer opnieuw te moeten beginnen.





OORDEEL:



DE EVOLUTIE VAN 2D-ZELDA



Titel: Rogue Heroes: Ruins of Tasos
Platform: Switch, PC
Prijs: 19,99

We zijn het allemaal eens dat The Legend of Zelda: A Link to the Past een van de beste games ooit is, toch? Stel je nou eens voor dat deze game als basis wordt gebruikt voor een moderne game met alle toeters en bellen die we vandaag de dag gewend zijn. Dat is wat Rogue Heroes probeert te doen en *SPOILER ALERT* dat lukt verbazingwekkend goed. Het lijkt misschien een rip off: potten gooien, bosjes neermaaien met je zwaard, hookshots, bommen... **We kunnen een eindeloze lijst maken waaruit blijkt dat er meer dan een beetje is afgekeken bij de Zelda-franchise** en dan specifiek bij A Link to the Past. De game ziet eruit en speelt bijna precies als die bekende SNES-klassieker.

Wat zo interessant is aan Rogue Heroes is dat er (online) multiplayer aanwezig is, **zodat je de geliefde 2D Zelda-actie gezamenlijk kan meemaken.** Je moet niet onderschatten wat voor heerlijke gameplay dit oplevert. Misschien heb je Four Swords Adventure wel eens gespeeld door vier Game Boy Advances aan te sluiten op een GameCube, maar de kans is groot dat dat je ontgaan is. Hoe dan ook is het een fantastische ervaring om

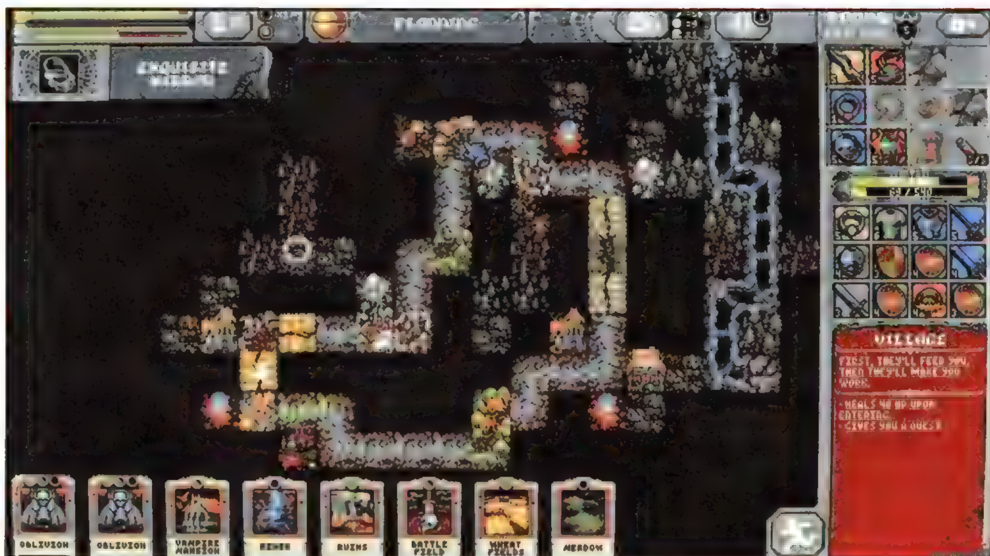




MMMMMM... MUH... M... M, MEESTERMIX!

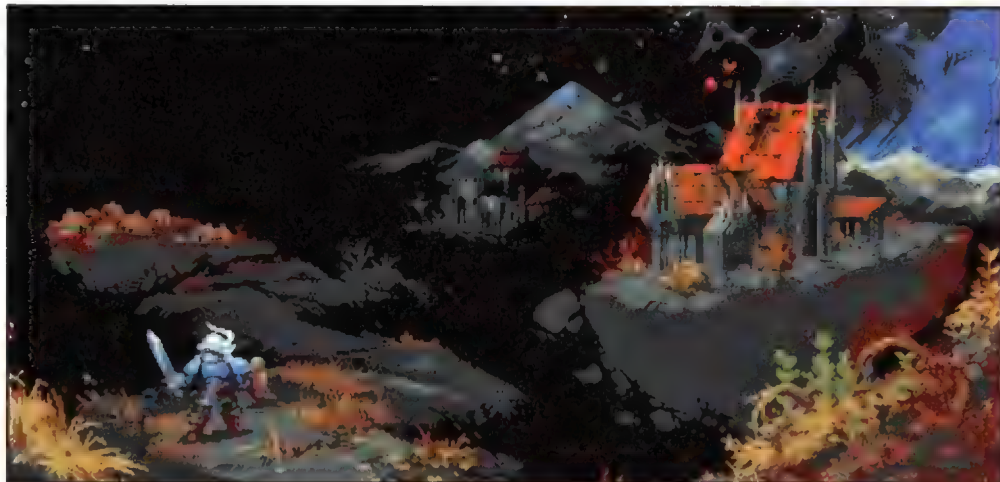


Titel: Loop Hero
Platform: PC (Steam)
Prijs: 14,99



Ik schrijf dit stukje na een hele wacky avondstream op mijn eigen kanaal (WouterPU) waarin ik een jukebox was, in een deuk gelegen heb om mijn eigen domheid in een clipception, herinneringen heb opgehaald naar fijne YO!POST!-tijden door te kijken hoe ik een condoom op m'n eigen hoofd zette en ik **de balzak-kikker-meme** met m'n kijkers heb gedeeld. Maar vooral... speelde ik Loop Hero.

Deze game, die de looks heeft van iets wat je opa speelde, is zo bijzonder dat een eenvoudige uitleg van hoe 'ie werkt al meer woorden kost dan dat ik er ruimte voor heb. In plaats daarvan kan ik beter opsommen welke genres er ongeveer in gemixt zijn: we hebben een stuk RPG, er zit ook een roguelike-aspect aan de game, het heeft weldegelijk strategy in zich en ohja, je kan een deck kaarten bouwen, dus noem het ook maar een cardgame! Al deze genres sluiten op vrij briljante wijze op elkaar aan in **een spel waarin je niet de avonturier bestuurt, maar het avontuur.**



Het duurt een tijdje voordat je enigszins een idee hebt wat de bedoeling is van Loop Hero, of waar iedereen in de game het in fucksnaam over heeft. Maar **voordat je goed en wel beseft waar je mee bezig bent, ben je waarschijnlijk al flink gefascineerd door de unieke gameplay en verhaalvertelling.** Het spelen van Loop Hero kost weinig moeite, maar het is een gelaagde, zeer belonende bezigheid waar je moeilijk genoeg van krijgt. Ik was dan misschien wel Africa aan het zingen en clipjes van Cody aan het kijken die gestoord werd van teveel negens (you had to be there) tijdens mijn stream, maar het liefst wilde ik m'n hero laten loopen.

OORDEEL:







deze game in multiplayer te spelen, hoewel de game ook prima in singleplayer speelbaar is.

Naast multiplayer bevat Rogue Heroes een ander uniek aspect, wat je misschien al uit de titel had gehaald. De dungeons zijn procedureel gegenereerd (net als in roguelikes), wat ervoor zorgt dat deze elke keer dat je opnieuw start compleet anders zijn. De game is behoorlijk pittig, dus het gaat vaak gebeuren dat je dezelfde dungeon opnieuw bezoekt. **Dit is geen straf, want elke playthrough voelt fris aan door de wisselende lay-out.** Zelfs als je doodgaat is er nog geen man overboord, want je verdient elke run gems die je goed kan gebruiken. Buiten de dungeons om ben je namelijk veel aanwezig in je eigen dorpje. Hier geef je de verdiende gems bijvoorbeeld uit om een potion shop of smederij te bouwen waar je wapens kan upgraden. Er zijn talloze mogelijkheden aanwezig om je dorpje uit te breiden met de nodige skilltrees en items om je bezig te houden tussen het dungeoncrawlen door. Het mooie aan Rogue Heroes is dat het niet enkel een simpele Zelda-kloon met multiplayer is, maar **dat de hele game verrassend goed doordacht is en diepgang biedt.** Voor liefhebbers van de bekende Zelda-franchise is dit een no-brainer en misschien wel de tofste multiplayer game die je in tijden gaat vinden.

OORDEEL:

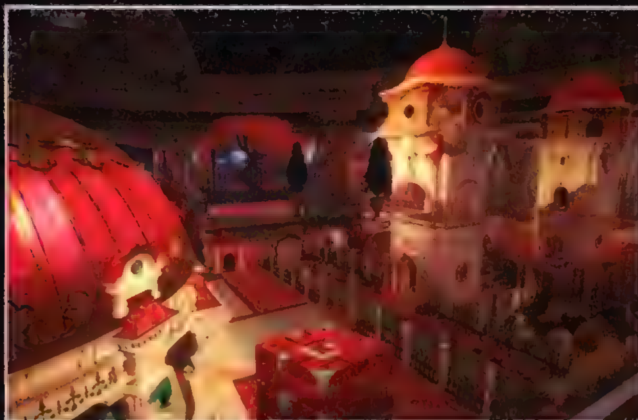


SIZE MATTERS



Titel: Maquette
Platform: PS4, PS5, PC
Prijs: 16,97

Als je voor een avond (een middag of ochtend mag ook, natuurlijk) je hersenpan wilt uitdagen, moet je bij Maquette zijn. In deze korte game, die je in zo'n drie tot vier uur kunt uitspelen, wordt de relatie tussen Michael en Kenzie uitgediept. Je hoort hoe het stel elkaar heeft ontmoet en verliefd wordt. De spelwereld waar deze puzzelaar zich in afspeelt, verandert bij elke stop in de relatie en wordt letterlijk groter als hun liefde groeit. **Natuurlijk gaat deze relatie niet over rozen en ook dat zal je merken in de altijd veranderende wereld van Maquette.**



Deze bijzondere wereld kan je weer in drie werelden opdelen, met een mini-versie, een normale spelwereld en een reuzen-variant. Deze drie werelden zijn precies hetzelfde, met als enige verschil dat de ene dus



megagroot is en de andere ieniemienie. Voer je iets uit in bijvoorbeeld de 'kleine wereld', dan heeft dit automatisch impact op de 'normale' en 'gigantische' werelden en zo kan je dus bijvoorbeeld **een sleutel op een deur gebruiken in de ene wereld en als een brug inzetten in de andere**, wanneer je deze in de kleine maquette legt. Heel tof, alleen wordt dit concept in het midden van de game even losgelaten. De puzzels in het middengedeelte loste ik vooral op met mazzel, ik liep vaak toevallig tegen de oplossing aan. Gelukkig maken deze weer rap plaats voor creatieve hersenkrakers en stoom je zo door richting het einde. **Dat einde komt al wel heel snel, want met zo'n drie tot vier uur ben je er wel doorheen.** En dan heb je dus een best bijzondere puzzelgame gespeeld, met een tof design, fijne gelicentieerde soundtrack en het belangrijkste: soms best pittige breinbrekers. We zullen niet nog maanden napraten over deze titel, maar het is een prima snack voor tussendoor.

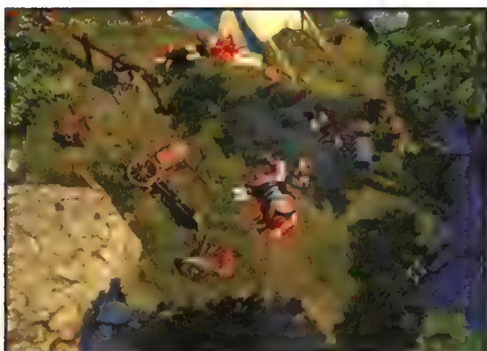
SCORE 69

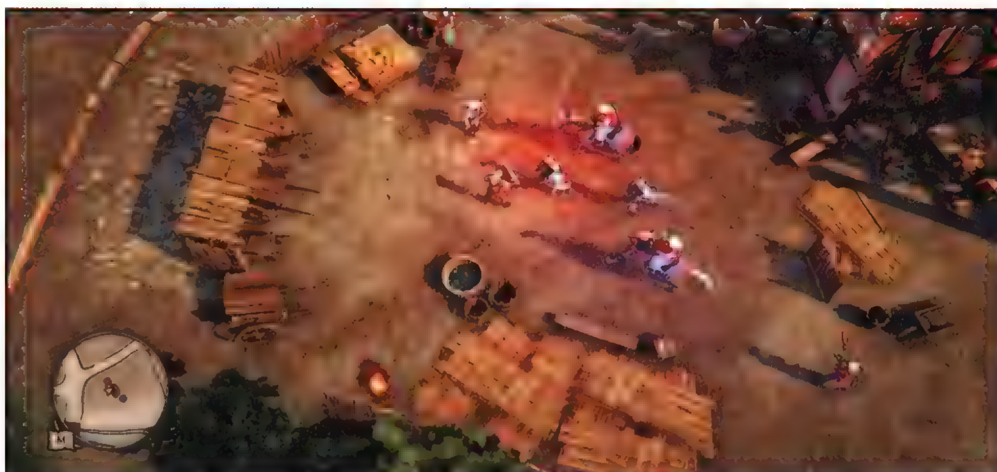
GRAND THEFT PAARD IN DE MIDDELEEUWEN



Titel: Rustler
Platform: PC (Steam, Early Access)
Prijs: 20,99

Als je zin hebt in een game die zichzelf niet al te serieus neemt, gemaakt door mensen die enorm, maar echt, enórm geïnspireerd zijn door GTA 1, dan is Rustler denk ik wel jouw kopje thee. De game is nog in Early Access, en **geeft je geen enkele seconde de illusie dat het meer is dan GTA 1 in de middeleeuwen.** Je speelt Guy, eigenlijk een opgegroeide versie van Jimmy uit Rockstars' Bully. Guy is het middeleeuwse type: ruwe bolster, ruwe pit, die liever bier drinkt dan de akkers van zijn moeder ploegt (dit is dus geen metafoor hè, gatverdamme).





Rustler hangt aan elkaar van flauwe, doch aardig vermakelijke humor en niet geheel subtiele referenties naar GTA, maar ook bijvoorbeeld Monty Python. Zo kun je een mooi zwart paard stelen en de politie te paard (inclusief zwaailichten) afschudden door je trouwe viervoeter door een paardspuiterij te rijden, om er daarna op een schimmel weer uit te komen. **De missies zijn leuk gedaan, met grappige dialogen en domme poep- en plas-humor.** Je kunt ook een bard huren zodat die achter je aankomt om liedjes te spelen, of poep op je vijanden gooit om ze af te remmen. Dit soort fantastische gameplay ten spijt, je komt er wel vrij snel achter dat een beetje ouwehoeren in de middeleeuwen met paarden wel wat minder leuk is dan in auto's in San Andreas.

SCORE:



PIJNLIJK DICHTBIJ



Titel: **Taxi Chaos**
Platform: PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 29,99

"Het is tijd voor een nieuwe Crazy Taxi!" Dat moeten de makers van Taxi Chaos vast gedacht hebben en daar ben ik het eigenlijk helemaal mee eens. Voor het geval dat je het niet kent: Crazy Taxi was een vrolijke Sega-game waarin je in een kleurrijke stad zoveel mogelijk klanten naar hun bestemming moest brengen onder het genot van lekkere punknummers van Bad Religion en The Offspring. **De Nederlandse studio Team6 Game Studios probeert met de nieuwe game Taxi Chaos een spirituele opvolger te maken** en komt pijnlijk dichtbij. Veel van de bouwblokken, zoals het oppikken van klanten en het navigatiepijltje uit Crazy Taxi, zijn een-op-een overgenomen in Taxi Chaos. De besturing en algemene physics van de taxi voelen gelukkig goed aan en ook de stad (New Yellow City) is met veel zorg in elkaar gezet. Helaas is dit niet genoeg om Taxi Chaos aan te raden voor elke Crazy Taxi-liefhebber. Zo zijn de verschillende modi totaal niet toereikend, word je het geklets van je klanten bijzonder snel zat en is de muziek verschrikkelijk saai. De technische basis is gezet en **met een reeks goede updates zou dit zomaar de game kunnen zijn waar Crazy Taxi-fans lang op hebben gewacht.** Tot het zover is kan je helaas beter de originele game aanslingeren op je oude console, smartphone of PC.





SCORE 50

SOFIA THE HEDGEHOG



Titel: **Kaze and the Wild Masks**
Platform: PS4, Switch, Stadia, PC
Prijs: 34,99

Ik loop al jaren te emmeren over het feit dat ik geen platform-man ben, puur omdat ik niet opgegroeid ben met het horizontale gehop van Mario. Ook heb ik niet heel veel Sonic gespeeld, dus tja, ik mis die basis gewoon, hè? Maar dat wil niet zeggen dat ik een goed springspel niet kan waarderen en bovendien probeer ik mijn gamekennis altijd te verbreden. Dus heb ik Kaze and the Wild Masks in mijn Switch geplugd, **klaar voor een uitdaging!**

En een uitdaging kreeg ik! Kaze is een Sonic-achtig konijn en in een lekker pixel-stijltje krijgt ze prima, zeer pittige platformactie voor haar platvoetjes. De manier waarop je haar bestuurt is lekker strak en feilloos, dus **als je het upfuckt, dan is het ook echt je eigen domme schuld**, en de moeilijkheidsgraad schiet met een lekker tempo omhoog. In de tweede wereld was ik al flink aan het vloeken, maar goed, ik heb dan ook geen basis, hè?

Het leuke aan Kaze zijn de verschillende power-ups die in de vorm komen van dierenmaskers. Deze zorgen voor aardig wat afwisseling, hoewel het allemaal platform-pappenheimers zijn zoals vliegen en zwemmen, waarmee ze precies passen in de overige strakke, maar standaard game-elementen. Zo heeft de game **katapulten die Kaze afschieten zoals tonnetjes dat doen in DK, en kan je de letters van haar naam verzamelen.** Kaze moet daarnaast gems verzamelen, levels hebben natúúrlijk thema's zoals vuur, ijs, water, etc. en welke platformgame heeft er nou geen uitdagende bonuslevels?

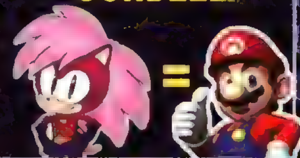
Standaard, strak, sassy, Sonic-achtig en superpittig, dat is Kaze in het kort. Iets wat zelfs een platformgame-uitgedaagde kan zien.







OORDEEL:



PU 325 LIGT 27 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAT JURJEN DE GROOTSTE FOUT VAN NINTENDO ONDERZOEKEN. DIE ENE DIE BEGINT MET EEN 'W' EN EINDIGT OP 'U' FUCKING KIDDING ME, NINTY?!
- ER WAS EENS EEN LEGENDE, OVER BEESIES IN EEN BAL... JACCO WEET ER ALLES OVER!
- JE HEBT ER TWEE MENSEN VOOR NODIG EN MARVIN GAAT TESTEN OF HET OOK HORIZONTAAL TE SPELEN IS.
- BIJ EEN GEBREK AAN NEXT-, GAAT FLORIAN CHECKEN WAT ER QUA LAST-GEN ALLEMAAL TE SPELEN IS OP DE, EH... CURRENT-GEN?
- HET IS XBOX' EIGEN 'LICENSE TO CHILL' EN ONDER LEIDING VAN GRADDUS GAAT DE REDACTIE CHECKEN WAT ER ALLEMAAL 'PASSABLE' OP IS.
- HET IS EEN UPGRADE EN EEN DLC VAN EEN EERSTE DEEL VAN EEN REMAKE. RARA, WAT IS HET?

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



HEBBEN!

Deze diorama van Pokémon Ruby en Sapphire willen we hebben. Punt.



SOULJA BOY KOMT MET EEN NIEUWE CONSOLE

In 2018 bracht de rapper ook al een eigen console uit, maar moest 'ie al snel stoppen met de verkoop daarvan, omdat het bleek te gaan om 'op bestaande producten gebaseerde apparatuur'. Nu zegt hij de console 'van begin af aan' te bouwen.
De console moet 'binnenkort' verschijnen en zou in ieder geval Fortnite moeten kunnen afspelen. Verdere details zijn nog niet bekend. De console lijkt wederom verdacht veel op zo'n '800 games in een'-machine die je voor drie tientjes kan scoren op AliExpress. Maar hee, misschien wordt het wel het beste ooit.

GAME BOY VOOR MIEREN

Dit is de Arduboy Nano, een soort van Game Boy, maar dan voor mieren. Of mensen met een hele kleine broekzak. Het leuke van dit apparaatje is dat hij werkt en je daadwerkelijk een game erop kan spelen. Jammer alleen dat 't niet Doom is. Deze knoppenmachine is niet te koop, maar een hobby-project.



GAME BOY VOOR OLIFANTEN

Als mieren mogen gamen, mogen olifanten dat ook. Dus hier is een wel héél grote Game Boy, en deze werkt ook. Hoeveel batterijen erin gaan durven we alleen niet te vragen.



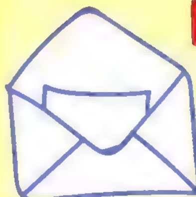
BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



DE MAILBOX!

De mailbox staat gewoon open, dus je kan altijd je vragen insturen op redactie@pu.nl en met een beetje mazzel beland je zomaar op deze pagina. Lachen toch?

"Elke keer als ik mijn game opstart dan crasht 'ie, kunnen jullie hier mee helpen? Ik heb al mijn database gerestored. Ik heb mijn game al opnieuw geïnstalleerd." - Kell Rovers

We hebben hier natuurlijk te weinig info om echt wat mee te kunnen doen – gebeurt dit bijvoorbeeld bij elke game, of maar bij een? En hebben we het hier over een PlayStation 4? Via de safe mode kan je ook de systeemsoftware opnieuw installeren, hopelijk helpt dat.

"Ik heb een vraag: zojuist Xbox Series S gekocht, maar als ik een clip maak voor mijn YouTube-kanaal hoor ik geen gamesound. Weten jullie misschien hoe ik dit kan oplossen?" - Zakaria

Hoi Zakaria, het klinkt een beetje als een 'have you tried to turn it off and on again?' Maar dat is dus precies wat je moet doen met dit probleem: een harde reset. Houd de powerknop voor tien seconden ingedrukt, laat 'm voor 30 seconden uitstaan en zet 'm daarna weer aan. Het is niet stom als het werkt, en dit zou dus de truc moeten doen.

Zo 7-3-2021 19:50
Aan: PU - Redactie

Ik heb me denk ik ingemeld

Beantwoorden   Doorsturen

Bedankt voor je "inmelding". Voor wat weten we niet, maar toch bedankt.

"Hey Power Unlimited, wat is de beste game-PC vanaf 800 euro?" - Jordy

Hoi Jordy, de beste game-PC vanaf 800 euro is onmogelijk om in elkaar te zetten omdat scalpers elke videokaart op aarde hebben opgekocht om voor het dubbele te verkopen en aan die grappen doen we niet mee!

SUPER NINTENDO WORLD

Eigenlijk had het Super Nintendo World-gedeelte in Universal Studios Japan vorig jaar open moeten gaan. Vanwege de uitbraak van corona liep het echter vertraging op, en werd de opening uitgesteld tot 18 maart. Het Super Nintendo World-pretpark was al jaren in aanbouw en oogt als een groot Mario-level. Uiteindelijk moeten er ook Universal Studios-parken in steden als Hollywood, Orlando en Singapore Super Nintendo World-gedeeltes worden gebouwd. Dus lieve mensen bij Nintendo, mochten jullie dit lezen... wij zien een tripje voor 'onderzoeksdoeleinden' wel zitten.









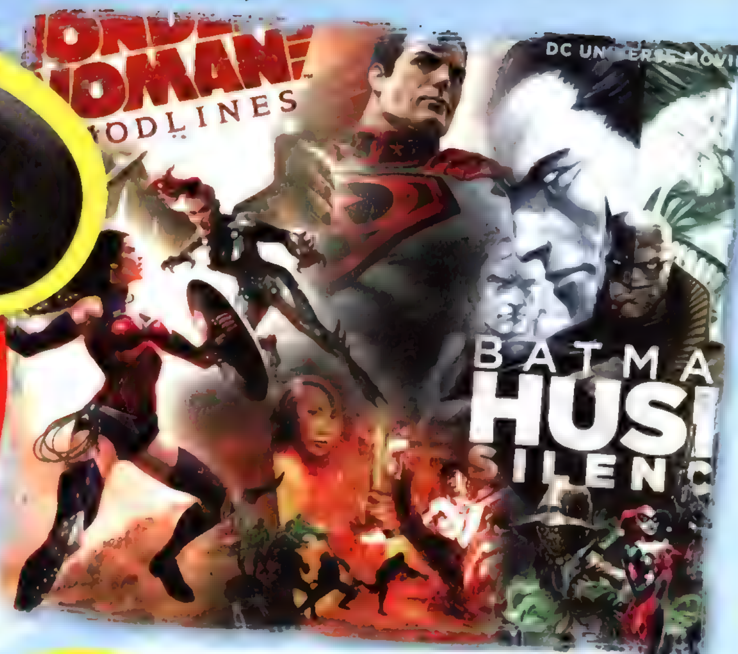


QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat durft Wouter niet te beweren?**
A) Dat hij Burgemeester van Chill is.
B) Dat hij de Koning van Cool is.
C) Dat hij de Funkmeister of Dope is.

2 **Hoe voelden alle ´spannende´ games volgens Jurjen aan na TLOU2?**
A) Als kinderachtige bullshit.
B) Als Animal Crossing-aftreksels.
C) Als die awkward minuten waarin je met een wc-rol onder je arm naar de camping-wc's loopt.

3 **Wie is volgens Graddus de beste Bond?**
A) Pierce Brosnan.
B) Roger Moore.
C) Daniel Craig.

4 **Wat doen mensen als Samuel zich omdraait?**
A) Bukken, zodat ze niet geraakt worden door z'n e-penis.
B) Bukken, zodat ze niet geraakt worden door z'n pens.
C) Lachen en wijzen, omdat ze nu eindelijk weten dat hij ruk is in Ghosts 'n Goblins.

5 **Wat zou Peter met Neil Druckmann doen als 'ie hem tegen komt?**
A) Hem een stevige knuffel geven en zeggen dat alles wel goedkomt.
B) Ter plekke auditie doen voor een rol als Ellies handtas in TLOU3.
C) Op zijn stevige schouder uithuilen vanwege The Last of Us 2.

6 **Als wat klinkt de Wii U volgens Jacco?**
A) Een hartslagmeter voor de Wii.
B) Een langsrijdende ambulance.
C) Een selfiecamera voor de Wii.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN DC-ANIMATIEFILMPAKKET MET BATMAN: SOUL OF THE DRAGON, BATMAN: HUSH, BATMAN NINJA, SUPERMAN: RED SON EN WONDER WOMAN: BLOODLINES



CATAWIKI TELT JE WINST UIT

PURIJSBEPALING

ALEX' LEVENSGROTE VAULT BOY-BEELD

Speciaal voor de échte verzamelaars: onze eigen taxatierubriek! Diana van Catawiki gaat maandelijks een kneiterindrukwekkende collectible onder de loep nemen en er een prijs aan plakken.



ALEX

LEVENSGROTE VAULT BOY

Hallo! Mijn naam is Alex Meijer, ik ben 24 jaar oud en woon in Tilburg. Online kennen mensen mij misschien als Vaultboy74. In het dagelijks leven werk ik bij een elektronicawinkel als tv- en audio-installatiespecialist. Mijn grote passie is de game Fallout. Ik verzamel werkelijk alles over deze game. In totaal heb ik ruim 400 items die gerelateerd zijn aan Fallout. Dit heb ik onder gebracht in een museum (google Fallout museum Tilburg).
Het topstuk van mijn verzameling is deze Life-size Vault Boy. Dat is echt mijn grootste trots. Ik heb deze via Bethesda kunnen regelen. Hij verkeert nog in nieuwstaat. Ik schat zelf dat dit beeld momenteel toch wel een waarde heeft van 2.000-2.500 euro.





DIANA'S TAXATIE

Hoi Alex,
Wauw, wat een indrukwekkende verzameling! Prachtig zeg. Als ik in de buurt ben kom ik zeker een keer kijken in je museum.
Dat life-sized beeld is absoluut een plaatje... Ze komen bijna nooit op de markt en zeker niet in de staat zoals jij hem daar hebt. Er zijn er ongeveer 500 wereldwijd gemaakt en de mensen die hem hebben doen er ook bijna geen afstand van. Destijds werd 'ie verkocht voor 2.000 euro, maar in de staat zoals jij hem hebt zie je hem eigenlijk nooit op de markt komen.
Ik denk als je hem nu te koop zet dat je naar de 3.000 euro gaat, en misschien wel meer!

OOK IETS VETS IN HUIS?

Heb jij een collectible, console of game in huis die wel eens wat kan opbrengen? Laat het ons weten en stuur een mailtje, samen met foto's van het item in kwestie en van jezelf mét het item naar **redactie@powerunlimited.nl** en misschien kom jij wel op deze pagina te staan!

DIANA'S DINGETJE

Zoals elke maand weer keuze uit zeer veel leuke kavels. Maar deze wilde ik jullie niet onthouden: de Game & Watch: Climber - Crystal Screen. In 1980 kwam Nintendo op de markt met de eerste Game & Watch. Een handheld-videogame. Er kon maar één spel worden gespeeld en het was ook direct een wekker met alarmfunctie. Ze zijn gemaakt tot aan 1987.
In totaal zijn er in deze periode 59 verschillende spellen gemaakt die onder te verdelen zijn in 10 modellen. (o.a tabletop en multi-screen). De modellen hadden voornamelijk te maken met het uiterlijk van de games. Niet alle verschillende modellen werden heel veel verkocht, waardoor sommige nu behoorlijk zeldzaam en geliefd zijn. De allerzeldzaamste modellen zijn de Crystal Screens. In deze serie zijn er drie verschillende gemaakt: Super Mario Bros., Climber en Balloon Fight.
Zoals de naam doet vermoeden, hebben deze Game & Watch-handhelds een scherm waar je doorheen kunt kijken. De Crystal Screen Game & Watch uit deze kavel had geen doosje en boekje(s) meer, en heeft in de veiling 285 euro opgebracht.



Neo's Art



Zo cool als de cover is, zo funky is Neo's Art deze maand. Bomb Rush Cyberfunky welteverstaan! Martin en Wouter krijgen de eer om vereeuwigd te worden als cyphers en, laten we eerlijk zijn, de redacteurs hebben er nooit zo dope uitgezien! Oh, en de graffiti-skills kregen ze er nog even gratis bij ook.